昭和59年2月1日発行　通巻13号

ビデオゲームの最新情報満載/アミューズメントライフは遊びの情報誌

Excitingbook for Game Boys

AM LIFE

定価550円 NO.14

◎大特集
これが戦闘ゲームだ!!

◎今月の体験ギャル/荻野目洋子(歌手)
念願のゲームに"みゆき"感激!!

世界的なブームをまき起したタイトーのスペース・インベーダーの出現は、新しい科学技術が「遊び」の開発に活用される契機となりました。
タイトーは、先端技術を駆使し、人間生活の情緒の世界に的をしぼって、心豊かな未来社会に貢献するために、楽しみの創造をつづけております。

株式会社タイトー®
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号
タイトービル ☎03(264)8611(大代表)〒102
TAITO CORPORATION

アミューズメント・マシンの製造・輸出入・販売・賃貸／屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス

YOKO OGINOME

今月の体験ギャル／荻野目洋子(歌手)

念願のゲームに"みゆき"感激!!

取材／石崎真人・村山喜朗
撮影／佐島周記
協力／ファンファクトリー"みかど"
タイトー

アニメ"みゆき"でガンバの洋子ちゃん、ゲームを楽しむ。

〝TVゲームをすること〟が趣味といいながら、ゲームセンターに入ったことがなかった洋子ちゃん、本誌取材で念願かなって〝ゲームじゃ、ゲームじゃ〟とばかりに大はしゃぎ。初めてにしては、かなりかなり――。

得意はエレベーターアクションと決まり

新年早々のテクテク取材班の餌食となった萩野目洋子ちゃんのゲームフィールドは、西武新宿駅前のゲームセンター、ファンファクトリー〝みかど〟だ。

一階から四階まで、すべてゲームがぎっしり詰まっているゲームの館といった趣き。

この店の特徴は、四階のレーザーディスクコーナーだ。六台のブースで、最新のレーザーディスク映像が無料で観られるってわけだ。

洋子ちゃんの、ビデオゲーム初体験は、レーザーグランプリに強制的に決定し、ゲームスタート。

さすがに十五才、クルマの運転なんてやったことがないので、アクセルもブレーキもわからずってカンジ。しかし、そんな洋子ちゃんのカワユイこと。

「わっ、何？　どうして？」と全身でアクション。三回のトライも、ゴールまではほるかに及ばずGAME　OVER。

「どれも難しそう」といいながら店内をグルッとまわって見つけたのが、エレベーターアクション。

「わたし、これがいいナッ」ってことで、おつぎはエレベーターアクションにチャレンジ。

オレっちとしては、10ヤードファイトやエクセリオンなんかをプレイさせてみたかったのだけど、ついついカワユイ洋子ちゃんに合わせてしまった。

三階のコーナーに移動してプレイが始まった。

洋子ちゃんが自ら選んだだけあって、初めてにしてはレバーとボタン操作がサマになっている。

一回目は五千二百点とふるわなかったが、二回目は一万一千四百点、三回目は、しっかりと一面をクリアして一万三千七百五十点と大健闘。

きわどいところで敵の弾をかわしたり、連射でバタバタと倒したりと、洋子ちゃんのゲームカンはかなりのすぐれもののようだ。

洋子ちゃんの得意ゲームはエレベーターアクションと決まったところで、最上階のレーザー

インタビューコーナー

オーディションを受けたら受かってしまった——のでアニメ〝みゆき〟の声で出演の洋子ちゃん。三月二十一日には、待望のデビューシングル（ビクター音産）のリリースが決まり大はりきり。

取材が決まり、当日になっても洋子ちゃんの写真はおろか、プロフィルも何もなしのため、不安（カワユクなかったらどうしよう）を隠せず待合せの喫茶店に坐っていたオレっちの前にやって来た洋子ちゃんを見て、ホッと胸をなでおろした。それはそれはとってもォ、カワユイのだから。

——みゆきのアフレコって難しい？　妹の方のみゆきでしょ？

洋子　演技っていうのが初めてだったから、全然わからなくって、最初はどうしようかと思ったんです。

好奇心でオーディション受けたら、たまたま受かったからで、声優にも興味持ってなかったし、なろうとも思ってなかったでしょ。でも、監督さんや一緒に出演している人たちが皆ベテランだからアドバイスしてくれて、最近ようやく慣れてきたんです。

今はすごい楽しいですよ。

——口を見ながらって大変なんでしょ？

洋子　最初は口を合わせるより演技だけをしなさいといわれるんだけど、どっちも考えようとして両方ともダメになっちゃったり…。

——今はデビュー前で大忙しなんですってね。

洋子　ファンの集いをやっていただいたのがとてもうれしかったですよ。

忙しいけど、お仕事は楽しいですね。すぐ熱中しちゃうほうですから…。

今年デビューの新人の中ではトップクラスというらわさの荻野目洋子ちゃんのデビュー曲は、ビクターから三月二十一日の発売予定。曲名は未定のため、次号でちょびっと紹介しまっす。お楽しみにィ。もちろんレコードプレゼントも。

◇

荻野目洋子／本名同じ／S43・12・10生まれの15才／国語と美術が好き／山口百恵を尊敬／好きな言葉は努力／女優・荻野目慶子の妹／日伸プロモーション所属。

ディスクのブースへ。

興奮をしずめるため、セーラー服と機関銃、マンハッタントランスファーのコンサートなど豊富なディスクの中から、オーメン2を選んでシートへどっかり。

備えつけのインターホンで指示すると、目の前の画面にオーメン2が映し出された。

ヘッドホンをかけて画面を見ている顔の真剣なことといったらない。

ほんのイントロダクションのところで再びゲームをすることとなったので、ちょいとつまらなそう。

ここんとこは洋子ちゃんにガマンしてもらって、おつぎは二階で女子バレーとビッグプロレスでスポーツ気分を満喫だ。

とはいっても、何度やっても要領がつかめず、敵チームに勝ちをゆずってしまったのだ。

洋子ちゃんが一番目を輝かしたのが、一階にあるTX－1。三画面のマルチビジョンに圧倒されながらも、「やってみたい！」と、レーサーにトライ。

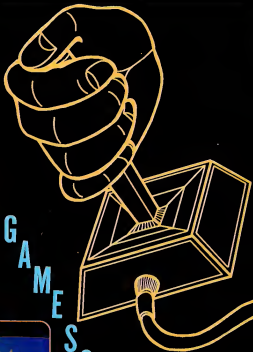
独特のバイブラシートに驚き、真剣な眼差しでステアリングを握りしめたまではいいが、これも何度やってもクラッシュの連続で、最下位を記録しつづけた。「もっと簡単かと思ったのに」とひとこと。

最後はドーム型のホッケーゲームで、わがテクテク班の村山選手と対決。

「わっ！　きゃあ！　よし！」とにぎやかにプレイして、結果は洋子ちゃんの連続ポイントで勝負は決した。

なんと村山選手のふがいないことかと嘆きながらも、洋子ちゃんのはつらつさに拍手の決めではありました。

YOKO OGINOME

NEW VIDEO GAME SCREEN
ニュー ビデオ ゲーム スクリーン
©DECO
ジェネシス(データイースト)
マーカム(サン電子)
©サン電子

©TAITO

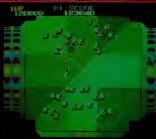
ティンスター(タイトー)

ホッパーロボ(セガ)

©SEGA

©UPL

ノバ2001(ユーピーエル)

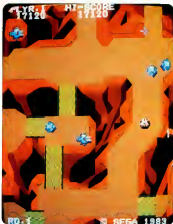
©SNK

マービンズメイズ(新日本企画)

©TAITO

パチプロフィーバー(タイトー)

イライトシーン

バスター
©セサミ・ジャパン

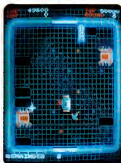
エレベーターアクション
©タイトー

レグルス
©セガ

エクセリオン
©ジャレコ

戦闘ゲーム・ハ

センジョウ
©テーカン

スペースインベーダー
©タイトー

ゼロイゼ
©データイースト

ナイトスター
©データイースト

テクニックⅠ

スペースタンクを４台破壊するたびに出現する〝ディテクター〟。こいつをやっつけるとその後の得点が２倍、３倍４倍そしてなんと５倍にもなるんだ！こいつをほっとく手はないぜ。だからなるべく早く５倍にしてしまう事が高得点への一番の近道って訳さ！

テクニックⅡ

２ラウンド以降に出てくるブラウル！こいつはスペースタンクの弾を５発撃つと出現する。こいつをやっつければ、画面にみえているスペースタンクは一瞬にしてふっ飛ぶ！これはもう圧巻！しかもブラウルの得点は3000点、５倍の時なら15000点だ。そして誘爆したスペースタンクの得点も加算されるのだからこいつを逃すわけにはいかないぞ！

テクニックⅢ

テクニックⅠとⅡだけでもいままでより得点はぐっとあがるはずだ！がもうひとつ。ツインレーザー砲めがけて突進してくるミサイル〝バニッシュ〟はなるべく引きつけて撃て！出現時500点なのが山ひとつ越えると1000点もひとつ越えると1500点になる。そしてスペースタンクも山越えの最中の方が得点が高いぞ!!

★君も早くこれらのテクニックを駆使して、実戦でがんばってくれたまえ。健闘を祈る!!

TEHKAN 株式会社 テーカン

本　社／東京都千代田区神田東松下町41　〒101 TEL (03) 256-0371(代)
営業本部企画課／東京都墨田区吾妻橋2-1-13 TEL (03) 624-3101(代)
TEHKAN LTD／TEL(03)256—0378 TELEX:J27174TEHKAN

豊かさを演出する、電子技術の ——

DECO データイースト 株式会社

本社 〒167 東京都杉並区上荻2—31—12 ピース荻窪 ☎(03)392 4151
研究所 〒167 東京都杉並区南荻窪4 41 10データイーストビル ☎(03)331 5441
名古屋営業所 〒464 名古屋市千種区春岡通り6—28 ☎(052)762 5222
福岡営業所 〒816 福岡市博多区東光寺町1 2—2 前田ビル ☎(092)474 0120
大阪営業所 〒552 大阪市港区弁天5—10—23草竈ビル ☎(06)573 2511
株式会社デコ・札幌 〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879 15 ☎(011)562 2415(代)

君も、最高得点が出せる、ハイテクニックの大公開

1

さてさて、今回のテクニック編はナント最高得点の出し方だ。ゲームの流れを追って紹介してみよう。

❶まず、1・2パターンは青ユニコーンの5段落し。1パターンは左右2番目のブロック、2パターンは中央のブロックを利用しよう。(詳細は本誌1月号参照)

❷3パターンの高得点の出し方。

図1：①、②、③の順にブロックを落し、②、③にユニコーンが入ったら③のユニコーンをハンマーで①に落す。

図2　再び③にユニコーンが入ったらA地点に上る。②のユニコーンがはいあがり、右端のブロック上に3匹重ったら④のブロックを落しましょう。

2

❸4パターン以降は[ドクロ]ブロックを有効に利用する。ブロックに落ちているユニコーンだけでなく、ブロックのまうえを歩いているユニコーンもタイミング良くまとめて落そう。(図4)

❹②、③の方法で、ユニコーンを残り2匹にし、何段落しかができるように仕掛けながらやっつけていこう。また[はしご]を落し、できるだけ[盾]をとるようにしよう。

3

❺青ユニコーンに変身した場合は図3の形を探そう。やっつけ方としては、A地点で、下を通るユニコーンをブロックでやっつける。残り一匹がA地点のブロックに入ったら、下へ飛び降り、階段でB地点に上がる。すぐに、はしごを反対側へけとばし、下を通るユニコーンをブロックでつぶす。
(Mr Do!のいる地点にハシゴが、かかってないことがポイントです。)

4

ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7　☎(03) 661-0330代

走るか パスするか 君の判断で10ヤードゲイン！
新製品
GO GOタッチダウン！
AMERICAN FOOTBALL
10-YARD FIGHT
アメリカンフットボール 10ヤードファイト
タックルをつぶせ：
レバーをガチャガチャすばやく動かし、タックルをふりきれ！動かす速さとタイミングが決め手！
前パスレシーバーボタンをうまく使え！
攻撃スタート時、前パスレシーバースタートボタンで好きなところからパスレシーバーを前進させることができます
男の熱い体とクールな頭脳がぶつかりあう、もっとも磨き抜かれたスポーツ、アメリカンフットボールがゲームになった!!
レバー操作で
タックルをぶっとばせ!!
©1983 IREM
君はオフェンス（攻撃側）を率いて、できるだけ前へ進め。だが、ディフェンス（守備側）のフォーメーション数、なんと183種類。ハイスクールクラスからスタートし、カレッジ、プロ、スーパーと2パターンごとにレベルアップ。戦況を冷静かつ敏速に判断し、ゴールへ突進しろ。
観客やキュートなチアガールが君を応援している。
irem アイレム株式会社
本 社／大阪府松原市西大塚1丁目3番29号（〒580） ☎0723(32)4754（総務）
販売本部／大阪市北区西天満1丁目7-4協和中之島ビル（〒530） ☎06(312)1300㈹
東京販売／東京都千代田区猿楽町1丁目5-1豊島屋本店ビル（〒101） ☎03(295)5951㈹

© 1980 L.A. Olympic Committee

HYPER OLYMPIC VIDEO GAMES
ハイパー・オリンピック

Konami®
コナミ株式会社

本社 〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 靖国九段南ビル TEL 03(262)9111(代)
大阪営業所 〒561 大阪府豊中市庄内東町5丁目8-11 TEL 06(331)2211(代)

地方大会

近くのお店で気軽にトライ

街のチャンピオンになって、パソコンを当てよう。

会場/全国の参加店
期間/58年12月10日〜59年1月31日

- 最寄りの大会参加店で、誰でもトライできます。
- 期間中の、各店でのハイスコアベスト10に、もれなくオリジナルトロフィー・楯・ポスターを贈呈。
- さらに、全国の大会参加店ベスト10を集計して、抽選で10名様にパソコンなどの豪華賞品をプレゼントします。

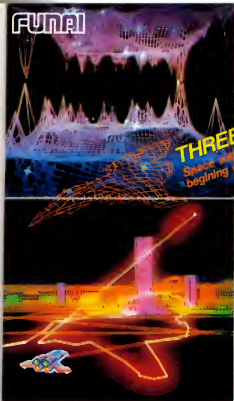
全国大会

全国の仲間にチャレンジして。

ロサンゼルスオリンピックに行こう。

会場/東京・靖国九段南ビル
大阪・阪神ホテル 翡翠の間
日時/59年2月11日 午前9時〜10時受付

- 大会参加店発行の登録カード(ハイスコアと証認印を記入・押印したもの)を、当日会場に持参すれば、誰でもチャレンジできます。参加料は無料です。
- 6種目の総合スコアを競っていただき、ベスト25(両地区合計50名)に決勝大会に出場いただきます。

※決勝大会は、2月12日東京で開催。優勝および準優勝の方を、ロサンゼルスオリンピックにご招待します。また、上位入賞者にも豪華賞品をさしあげます。

※なお、決勝大会ベスト3に入られた方は、全米ベスト3との計6名による「ワールドチャンピオン大会」(東京で開催)にもご出場していただきます。詳しくは後日発表いたします。

※詳しくは 最寄りの「ハイパー・オリンピックビデオゲーム大会参加店」のポスターのあるゲームセンターでおたずねください。

イッテテ!!

ボワーン

いたずらな動物たちと、
わんぱくボーイの決闘だい!!

キックボーイ

KICK BOY™

本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号　〒530
☎ 06 353 5211 代　TELEX523 6891 NCBCOLJ

東 京 事 業 所　東京都中央区日本橋蛎殻町1丁目5番12号 ヤノマ日本橋ビル　☎ 03 664-5271 代
(株) ニチブツ札幌　札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1 京王もなみマンション　☎ 011 824-2571 代
(株) ニチブツ仙台　仙台市上杉5丁目3番10号　☎ 0222 65-5571 代
(株) ニチブツ広島　広島市南区東霞町2番17号　第2つきむらビル　☎ 082 253-6131 代　〒734
(株) ニチブツ九州　福岡市博多区博多駅南4 4-17 新常盤ビル1F　☎ 092 472-7221 代　〒812
京 都 工 場　京都府久世郡久御山町大字市田小字新珠城12-1　☎ 0774 44-6262 代
NICHIBUTSU U.S.A CORP　TEL.(213)538-2162　NICHIBUTSU U.K LTD　TEL.(021)544 4299

ついに僕たちが待ちに待っていたゲームが登場した。スターウォーズや、トロンのような画面でスペース・ゲームを経験したいというのは、永い間の僕たちゲーム少年の夢。

"INTER STELLAR"、僕たちゲーム少年の夢をかなえてくれた、リアル・スペース・バトル・ゲーム。本格的なコンピュータ・グラフィックスの導入と、数々の幻想的な特撮場面。そこで繰り広げられる敵スペース・シップとの死闘は、今までのテレビ・ゲームの常識をくつがえすほどの大迫力。目的地の謎の惑星に到着できた君は、真の宇宙戦士だ!!

さあ、君のスペース・シップの出発時間は、間近にせまってきた。

Three, Two, One, Zero.!!

未知の世界への旅立ちが始まる。

FUNAI

●製造元
船井電機グループ　大東音響株式会社
大阪府大東市中垣内7-627

●販売元
株式会社フナイ
大阪市浪速区元町1-5-7 難波プラザビル401
TEL.:06-648 1272　FAX. 06-647-5217

●東京営業所
サニーレジャーシステム株式会社
東京都千代田区神田多町2-4 チタビル5F
TEL. 03-254-5614　FAX. 03-256-3877

エキサイティング サッカー

EXCITING SOCCER T.M.

ディフェンスをぬって決めろ、シュートの嵐

白熱の攻防戦!!

ついに新登場／限りなく実戦に近い迫力満点のサッカーゲーム。まず好きな国のチームを選んでキックオフ。攻めて守って、インゴールすればチアガールが可愛いく踊りだしちゃう。また試合に勝てば国歌吹奏とくるから、まさに気分は最高。さあ、その勢いで第2試合に挑戦だ!!

キック・オフ

シュート

エキサイティング・サッカー必勝法

- **トリプルよりもパスをうまく使え**
  敵のスライディングに気をつけろ／味方にうまくパスして、チームプレーで攻めろ／
- **パスのレバー操作はすばやく、正確に**
  パスを送る相手を正確に決めることが勝負のポイント。パスをうまく受けるには、レバーをニュートラルにして、誤動作しないこと。
- **シュートはタイミングよく**
  キーパーから矢印が離れた瞬間をねらえ！しかしすばやくやらないと敵にボールをとられるぞ／
- **スライディングは慎重に**
  敵がライン近くにいる時、スライディング・タックルすると、ラインを割って、敵のスローインになってしまうぞ！
- **ボールをとりかえすことばかり考えるな**
  ゴール近くへ攻められた時、ボールばかり追いかけていると、キーパーがはなれて、ゴールが空いて[illegible]まうぞ。キーパーの操作をうまく[illegible]て[illegible]

AM特製トレーナー
AMUSEMENT LIFE がきみにおくるキャラクター商品の第1弾!!
今人気大爆発のあみゅうトレーナーで
今日もみんなで Joyful Today
特価4300円
サイズ S胸幅47 身丈63 行丈76
M胸幅49 身丈65 行丈78
L胸幅53 身丈67 行丈80
特価4300円
JOY'FUI TODAY
JOY'FUI TODAY
TAMATECH
商品Ⓐ色➡白·黄
商品Ⓑ色➡白·黄
注文方法
上記の品物をご希望の方は合計金額分の為替か現金書留、または切手を注文書といっしょに送ってください。
小包料金を加えてください。
あて先 〒162 東京都新宿区下宮比町十五番地924
G-9AM 係
お問い合わせは 東京 (03)267-3235
小包料金
400円 東京都23区内
500円 その他の地域
650円 青森·秋田·岩手·福井·京都 奈良·和歌山·兵庫·大阪·鳥取 岡山·島根·広島·四国
800円 北海道·山口·九州·沖縄
注文書
〒
住所
氏名
合計金額¥
サイズ
色
品物の記号を記入
他の用紙でも結構ですがペンでハッキリ書いてください。

AMLIFE アミューズメントライフ NO.14 CONTENTS

FEB. 1984

表紙イラスト／藤居正彦

P-6

P-64

P-26

P-31

特集/エキサイティング・ビデオゲーム
これが戦闘ゲームだ!!

インベーダーゲーム以来、ビデオゲームは、いつも相手を撃破する戦闘の要素を持ったゲームが主流となってきた。一ころはスペースものであったり、西部劇風、コンバット調であったりと流行はあるものの、常にゲームの最前線でガンバッているのである。最近のヒットは、すでに一年以上にもなるのに、未だに人年の衰えない、ナムコのゼビウスだ。今年の期待は、ゼビウスを超えるビデオゲームなのだが、果たして期待していいものだろうか。ま、この辺は別の機会に特集するとして、今月はエキサイティングな戦闘ゲームを網羅することにしよう。

（原　健司）

戦闘ゲームは男のロマン!! 画面の中にはさまざまな人生があり、男の世界が広がっている。ときには宇宙戦士に、あるときは兵士として、指揮官として、ガンマンとしてと、自分の望む主人公になりきることができるのだ。

任天堂

スペースファイアバード

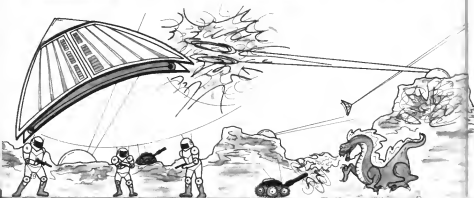
火の鳥が攻めてきた！大宇宙戦争が始まった!!

宇宙の神秘の中に生きる、謎の未確認生物〃火の鳥〃とわれらが宇宙船とのスペースオペラゲーム。

宇宙の果てから、きらめく小惑星がズームアップしてきた。そして、強烈な光を発しながら〃火の鳥〃に変身したのだ。

宇宙船は、連射レーザー砲を装備している。追ってくる火の鳥を、のがさずに撃破するのが使命だ。

WARP（脱出）ボタンを押すと、宇宙船は上昇し不死身となれる。敵の弾丸を抜け、火の鳥に体当りできるのだ。しかし、宇宙船一隻に一回だけしか、不死身攻撃はできないので、使うタイミングを逃さないことだ。火の鳥が、ループを描いて攻撃してくる迫力は抜群！

©NINTENDO 1980

ナムコ

ゼビウス

謎がナゾを呼ぶ近未来&超古代文明戦争!

二十種以上のキャラクターが登場し、その奥の深さから人気がうなぎのぼり、一千万点を達成することが流行し、今なお続いている名作。

森林、草原、川、港、海、飛行場、ナスカの地上絵を背景がスクロールしていく。

自機、ソルバルウをコントロールして進んで行くと、空中からはトーロイドが、地上からはログラムが攻撃してくる。

ザッパーボタンを押して飛行物体を撃破し、ブラスターボタンで地上攻撃だ。ブラスターは照準を合わせて発射するのだ。

エリアが進むと、敵の浮遊要塞・アンドア・ジェネシスが出現する。

神秘感あふれる画面の美しさはCGによるもの。そのままゲームの神秘性へとつながっている。

ゲームをするたびに謎が深まり、ついついゼビウスの世界に引き込まれてしまうのだ。

また、隠れキャラクターも数多く、隠れキャラ捜しもまた、ゼビウスの別の楽しさを作り出している。

ちなみに、発売から一年以上経った今も、ナムコではゼビウスの秘密を明かしてはいない。

©NAMCO

ナムコ

ギャラガ

ついに現われた!最強の異星人!!

大ヒット作〝ギャラクシアン〟をしのぐ、迫熱の宇宙戦争の始まりだ。

ギャラガが編隊の急襲に立ちむかうのだ。

頭上から列をつくって降下してくる敵機は、突如反転して編隊飛行へと移った。

次々に編隊を離れ、不気味なカーブを描いて突っ込んで来る。強敵だったギャラクシアンよりも、はるかに凶暴な異星

タイトー

スペースインベーダー

侵略者がやってきた。地球を守るのはキミの役目だ! ガンバ!

すでに六年も昔のことになってしまった。

一時、全く姿を消していたけれど、昨年の春ごろから再び、〝帰って来たインベーダー〟としてゲームセンターでも見かけるようになってきた。

ズンズンズンズンと上から下へ情容赦なく、インベーダーが攻めてくる。

基地の陰にかくれながら、左右にレバーを動かし、ボタンでファイヤー。

最高テクニックは名古屋撃ちとか。

これはもう戦闘ゲームの元祖なのだ。

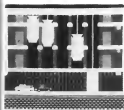
©TAITO

空前の大ヒットをし、ビデオゲームの地盤を基きあげたのがこのスペースインベーダー。

コピー品の出回りなど、ブームに便乗した悪のりメーカーが出没したこともあったが、もう

タイトー

エレベーター・アクション

ニヒルなスパイの活躍に拍手!

エレベーターとエスカレーターをうまく使って機密書類を盗み出すのだ!

スパイをレバーと発射ボタン、ジャンプボタンでコントロールして、敵のビルの赤いドアの中から機密書類を盗め!

盗み出し、自動車で逃走するまでは、一瞬たりとも気が抜けない、スリリングなゲームだ。

©TAITO

人ギャラガが飛来してきたのだった。

しかし、迎え撃つわがファイターも最新型。ギャラガの体当りや爆撃をさけながらミサイルを発射するのだ。このスリルはたまらなく快感。

■デュアルファイター攻撃が切り札なのだ!!

敵のトラクタービームにファイターが接触すると、回転しながら吸いあげられて、ギャラガの捕虜となってしまうのだが、心配することはない。捕虜にしたにっくきギャラガを飛行中にファイターで撃墜すると、捕虜になったファイターは元に戻り今戦っているファイターとドッキングしてデュアルファイターとなるのだ。

パワーが倍となったデュアルファイターで、ギャラガ編隊に大反撃を開始しよう。

三面ごとのチャレンジングステージで、ボーナス得点するのだ。8種類ものエイリアンが、予測もつかない飛行をくり返すけれど、一匹ものがさずに破壊し、パーフェクトを達成だ。

ボーナス一万点は腕の見せどころなのだ!!

©ナムコ 1982

EXCITING VIDEO GAME

下へ下へと降りながら、目的を果たそう。エレベーターの操作はレバーの上下でOK。

ジャンプボタンは有効に使えるぞ。敵をキックで倒すのだ。敵の弾をよけることも、エレベーターの空間を跳び越すこともできるのだ。

敵をみつけたら、床に伏せて拳銃で一発必中！ すばやく行動することが生き残るただひとつの道だ。

ドアの中の書類をすべて盗み出したら一目散！ 地下で待期している自動車に飛び乗って、バイナラしちゃうのだ！

タイトー

フロントライン

コミカル・コンバット・ゲームの決定版。

©TAITO

登場するキャラクターの特徴を覚えておくことが、攻略のポイントなのだ！

コントロールレバーで軍曹または装甲車、戦車の動き、手弾の方向を操作しよう。

また、チャンネルスイッチで弾の方向を発射をコントロールするのだ。谷間の風景で、プレイヤー（軍曹）が現われるとゲームスタートになる。

谷間戦、草原戦、砂漠戦、それぞれの戦闘にうち勝ちながら途中で出てくる装甲車や戦車を乗りつぎ敵陣へ攻め込め！

敵陣へ首尾よく手弾を投げ込んだら勝利となる。

白旗を持った敵兵の姿はコミカルだけど何となくあわれな感じも……。

シグマ

バトル・クルーザーM12

サブマリン艦隊を撃破せよ!

興奮の、海戦スペクタクルゲームがバトル・クルーザーM12だ。敵は海中からだけでなく、空からも襲ってくる。

二方向レバーでバトル・クルーザーM12を操作し、ボタンで爆雷攻撃だ。

敵を回避しながらの攻撃はスリル満点。テクニックと作戦力がものをいうので、アクション派も頭脳派も満足できる海戦ゲームだ。

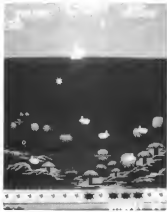
爆雷は水中のためユラユラと落ちていく。このため、敵の動きを予測してボタンを押す必要があるのだ。

敵の攻撃は多彩だ。

サブマリンは水雷、分裂ミサイル、追跡ミサイルを塔載し、バトル・クルーザーM12に襲いかかってくる。

水雷の動きは単純だけれど、数が多いので油断は禁物だ。海底機雷はなかなかシツコイぞ。そしてやっかいなのは追跡ミサイルと分裂ミサイルだ。空中にあってバトル・クルーザーM12を追いかけてくる必中ミサイルなので、海中で迎撃しておかないとあとがコワい。

ときどきあらわれるサブマリンの旗艦・マスターサブマリンを破壊すると、敵の攻撃が一時的に減少する。

フォーメーション・サブマリン(艦隊)やシャークがあらわれたら、ボーナスポイントをあげるチャンス。倍々得点でハイスコアを狙っちゃおう。

©シグマ 1983

データイースト

ミッションX

スリルあふれる三次元ゲームのスピードに負けるな!

ゲームの舞台は、第二次世界大戦のまっ只中。

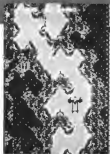
主役はキミの操縦する大型爆撃機だ。

目標を定めてファイアボタンを押すためだ。

スクロール画面でスピード戦はゼビウス以上。地形の読みが難しくって、目標を定めるのにひと苦労だ。

上昇下降も自由自在だし、敵の撃ってくる弾が、グーンと大きくなってきたりで3D効果は満点。

©DECO 1982

未知なる戦いがキミの心をかきたてる!!

データイースト

ナイト・スター

宇宙に飛び出して、宇宙ステーションを作れ!

地上の基地から発射されたロケットで、宇宙基地に浮かぶ宇宙ドックまで、敵と闘いながら飛行を続けるのだ。

8方向レバーで、敵の攻撃をかわしながら宇宙船を操り、宇宙ステーション、ナイトスター、宇宙ドックを作ろう。

敵の数はなんと三十種類。その攻撃はしつようだ。うまく攻撃をかわしてステーションなど

©DECO 1983

セイブ電子／シグマ

スティンガー

宇宙ゲームが変わった。スティンガーの登場だ！

敵基地に侵入して、バイオ・トロンを破壊するのだ。スティンガー・ウルフの活躍で、宇宙に平和をもたらせ！

8方向レバーでスティンガーウルフを操作し、ブラスターで敵を破壊しよう。

宇宙空間を進むスティンガー・ウルフは建設中の敵基地に侵入した。最初に出会ったのは、強敵のギガ・スフィア。ブラスターをブチ込んで前進だ。

成長を続ける敵基地の中に、味方の前哨基地が取り残されている。

この基地には、ボンゴと呼ばれるロボットがスティンガー・ウルフを待っている。

危険を回避したい場合、プレイヤーがコンタクトすると、タイムカウンターが表示され、目盛りがいっぱいになると、赤いホンゴマークが一つ増え、プレイヤーの味方となってくれる。

ボンゴは、ボンゴ・コールでいつでも呼び出すことができるのだ。

敵の巨大戦艦・ギガントは、射程距離まで接近すると砲撃してくるので注意か必要だ。

ついに敵基地中心部に到達だ。エネルギー生命体・バイオトロンを破壊して、次のステージへと進もう。

©セイブ電子 1983

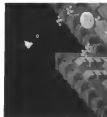
EXCITING VIDEO GAME

を作りあげると、ボーナスポイントと持ち機が増える。

宇宙ステーションから宇宙ドックの間で、宇宙船行士を救出するとビーム砲が使えるようになる。

敵が集まっているところへは、このビーム砲の威力が発揮できる。敵に命中しなくても、爆発に巻き込まれると、附近の敵は全滅する。

発射場から宇宙ステーションへは三往復、さらにナイトスターへは五往復、そして宇宙ドックへは三往復が必要で、合わせて十一のパターンで宇宙ドック内でドッキングするとドックから出るビームを浴びて、最初のパターンへ戻り、次第に難しくなっていく。

データイースト

ゼロイゼ

何が何でも敵をクラッシュさせるのだ！

8方向レバーとボタンを使って自車をコントロールし、敵の車にぶつけろ！ 敵がクラッシュすればこっちのものだ！

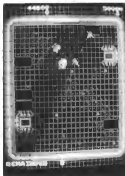
ボタン2つをうまく使うことから始めよう。

赤いのがターボボタン。車を加速させるのだ。青はブレーキボタン、

敵にぶつけられてスピンしたり壁にぶつかりそうになったらすばやく押してクラッシュを防ごう。

キャラクターの中でも、メテオには気をつけよう。こいつに触れるとアウトだ。

また、マースは三回ぶつけないとクラッシュさせられない。

敵をブラックホールへ落とすと高得点となるので、うまくさそい込むことも必要だ。

©DECO 1983

ジャレコ

エクセリオン

異次元空間に、激しい闘いがくり広げられていた！

襲いくる敵機を残らず破壊して、キミはこの激烈な戦闘のなかで生き残ることができるか。
マイシップをコントロールして、編隊で飛来する敵機や乱舞するUFOに狙いを定めて、タイミングよくオープン・ファイヤー！
三次元的にスクロールしてくる地平線のむこうに何があるのか、ちょっぴり不気味なところがまたいい。
生き残るために敵を撃破する……のだ！　新たな敵のうごめきも感じる。今だ、ファイヤー！

©ジャレコ 1983

ジャレコ

サターン

戦闘の舞台は、ついに土星に移った！

無限の大宙空間に広がる熱い戦い。次から次へと襲いかかてくる敵を残らず撃破せよ！
ゲームの舞台なサターン、つまり土星だ。その空間に戦闘の火ぶたが切って落とされた。
スペースファイターを操作しながら、より多くの敵を倒すのが、キミに与えられた使命だ。
発射ボタンのひとつはビーム砲、もうひとつは二連ミサイルの発射用。

©ジャレコ 1983

コナミ

ジャイラス

ゲーム空間は無限に広がりを見せてきた。

©コナミ 1983

円軌道という新しい飛行パターンで、IDEOCLAN軍の魔手から、太陽系を守るのだ。
円軌道を飛行するジャイラスのキャノン砲を撃ちまくって、敵機をせん滅しよう。
3D効果が生かされた画面で、狙いを定めファイア！
右まわり、左まわりとコントロールをするのが必要の近道。
敵の攻撃は多彩なので動きをよ……く見て攻撃しよう。
敵ワープ衛星の中央のDINGを撃って、武器の強化をはかれ。ダブルキャノン砲にパワーアップすれば、敵をせん滅することができるぞ。
惑星を救ってチャンスステージに突入だ。
敵の出現コースを予知することが勝利へのキーポイントになる。
いち早くダブルキャノン砲を獲得して、二連で効率よく敵機を撃ち落とせ。
敵の攻撃があまりにも激しいときは、WAITING・POINTに一時逃げ込もう。しかしその場所は誰にもわからない。このポイントを見つければ、キミはもう無敵になれるのだ。

テーカン

プレアデス

スペースシップよ、発進するのだ！

宇宙艦戦が、そしてエイリアンが現われた。地球を守るのはスペースシップ以外にはあり得ない！
宇宙から、地球基地めがけて飛来するエイリアンたちを、スペースシップを左右にコントロ……ールしながら撃破するのだ。
大宇宙へ飛び出し、敵戦艦を撃破しようとするスペースシップを阻止しようとして、モンスターが出現した。
大挙して押し寄せてくるモンスターの中心部を狙って撃つの

ビーム砲はフルオート発射が可能とはうれしい。パターンが進み、スペースファイターが小さくなったときは、レバーで方向を決め、進みながらビーム砲を使って敵を倒すのだ。

ニチブツ

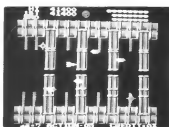
スペースファイターX

司令艦を撃て！敵の要塞を壊滅せよ！SFXの指命は重い！

未知の宇宙にひそむ怪しい予感があった。スペースファイターXの出動開始だ。

宇宙から飛来するUFOの猛攻と、トロット軍団の急襲で、戦いの火ぶたは切って落とされた。

怪星、ブレイズン・エムの魔力を破壊し、パワーアップしてトリプルビーム砲で激射するのだ。

果てしなく戦い続けるわれらがスペースファイターの、エキサイティングな戦闘シーンでハードなテクニックを楽しもう。

まさ。ミステリアスな遭遇もSF－Xの魅力のひとつ。さあ、8方向レバーでスペースファイターをコントロールして、スペースゲームにアタックだ。

二個の発射ボタンで、左右の方向変換とビーム砲発射が同時に任動する。三十ラウンドの激戦にキミは耐えられるだろうか。

突然現われ、飛行妨害をし、進路を変更させる奇怪な魔王のブレイズン・エムは、一発必中で破壊するのだ。破壊すれば、スペースファイターは、SF－Xに変身して、五秒間だけトリプルビーム砲の三連発射が可能になる。

トロット軍団を指揮すゆトロットコマンダーを破壊すると、画面上を飛行している軍団の機を全滅することができる。ちなみに、コマンダーと一、2号は二発命中で破壊しよう。

©NICHIBUTSU 1983

EXCITING VIDEO GAME

©テーカン

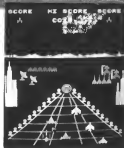
のだ。

さあ、連射式が可能なビーム砲で、宇宙戦艦と共に現われたすべてのエイリアンを撃破し、戦艦を破壊てよ。

エイリアンをせん滅したら、地球帰還が待っている。

地球基地の滑走路内では、障害物や点滅するライトに接触しないようにコントロールしながら進入し、着地点へうまく着地するのだ。

テーカン

センジョウ

敵を発見！　旋回してオープンファイヤー！

迫りくるスペースタンク、ミサイルを撃て！　レーダーで敵を探しながら狙いを定めて発射ボタンを押せ！

山陰や分に隠れながら、スペースタンクが迫ってくる。レーダーサーチを馴使して、スペースタンクをみつけるのだ。三十二台を破壊するとラウンドクリアできるぞ。

できるだけとおくにいるうちにやっつけろ。

©テーカン

ツインレーザー砲の威力は抜群だ。スペースタンクを四台やっつけると、ミサイル・ディテクターが出現し、レーザー砲に向かってくる。しかしこいつを撃ち落とせば得点が倍々となる。このチャンスを見逃すな。

セサミ・ジャパン

バスター

3D感覚の、戦闘シーンに没頭!!

美しい地球を敵の手に渡すな。ジャンプしろ！ ビーム砲を撃て！

自由の女神、モアイ像といったポピュラーな創造物を登場させた、一風変わったバトルゲームだ。あいつぐ戦闘のため、自由の女神は砂に埋もれてしまった。地球の各地で暴れまわる敵を相手に、バスターとなったキミが攻撃を開始したのだ。

斬新なキャラクター群が、次から次へと出現して楽しませてくれる。しかし、キャラに見とれていては地球は救えないぞ！

8方向レバーと、ビーム砲発射ボタン、シールドボタンでコントロールしよう。

©SESAMI 1983

シールドボタンを押すと、シールドを体の前に出し、敵のビーム、弾などの攻撃を防御できる。シールドエネルギーに気をつけて戦おう。

エネルギーは、ラウンドごとに出現する母艦に帰艦するとチャージされるので有効に使うことだ。

・オルカ

スカイランサー

敵軍破壊が使命だ！スペーススーツに身を包んで宇宙へ飛び出せ！

©オルカ 1983

広大な宇宙空間を舞台にして、宇宙戦士の孤独な戦いが始まった。

8方向レバーで、スカイランサーの移動をコントロールするのだ。

左右で向きを変化させ、上下は位置の移動に使おう。

発射ボタンでビーム砲を発射

セガ

スーパー・ロコモーティブ

セパレート・スクリーンで楽しさ10倍！

機関車をコントロールして、次の駅まで敵中突破しよう。エネルギーのある間は、スーパー・ロコモーティブに変身してスーパー・スモークで敵をやっつけることもできるのだ。

チェンジボタンを押して、スーパー・ロコモーティブに変身すると、無敵の機関車になって、すべての敵を撃破しながら前進できる。

スーパー・スモークは唯一の武器だ。

©SEGA 1982

敵の大襲撃を突破せよ！ 走れ無敵の機関車！ かなたの駅を目指して！ スーパー・ロコモーティブの大進撃のはじまりだ！

スモークボタンを短く押すと低く、長く押すと高く撃てるので、飛行機や飛行船などの目標を見定めて、短く長くボタンをうまく押すことにしよう。

セガ

スーパー・ザクソン

新たな使命を帯びて、ザクソンが新惑星にアタックだ！

敵を倒すのだ。一隻の発射て、多くの敵を破壊できると、高得点が得られる。
キミは母艦の指令を、どれだ[illegible]遂行することができるか。[illegible]破壊の指令を受けて発射し、次の母艦に救助されるまでを一つのストーリーとしてゲームは進行していく。

オルカ

ゾディアック

ゾグラムでスペースウォーに勝ち残るのだ！

敵基地を破壊して、宇宙基地に無事帰り着くことができるだろうか。

レバーでゾグラム（ファイター）を操作し、ボタンでクラヴィント・ビーム砲を撃ちながら敵を破壊していこう。

敵基地・ゴークのまわりには敵機・アーロ発着用のミティオーロが八個ある。すばやく破壊して自軍基地・バトルスター・エイサットへ帰還するのだ。

ミティオーロ攻撃のチャンスはアーロ発着のとき。ゲートが開くと色が変色する。さあ狙い撃ちだ。

アーロを破壊していくと、ミティオーロがゴーク本体から離脱する。これはビームで破壊することができない。

任務を遂行して、バトルスター、エイサットに着艦するときは着陸ポイントをはずさないようコントロールしよう。中心に近いほど高得点となる。

©オルカ 1983

EXCITING VIDEO GAME

トンネルゾールに侵入し、猛攻してくる敵機を撃破するのだ！ モンスターロボットにも挑戦だ！

スーパーとなって、ザクソンはますますスリリングに、そしてグラフィック効果も抜群だ。

敵宇宙基地に侵入し、施設を破壊しよう。オイルタンクを爆発させ、燃料を補給しながら前進しよう。

トンネルゾーンでの浮遊機雷は爆破できないので、回避するのみだ。

敵本拠地で、モンスターロボットが口にくわえているファイヤーボールに六発命中させるとロボットを破壊できるのだ。ロボットを三回破壊して次のラウンドへ進もう。

©SEGA 1983

セガ

レグルス

メカ・アニマルをやっつけよう。謎に満ちたレグルスの世界へ踏み込むのだ！

©SEGA 1983

宇宙感覚のエキサイティングゲーム。

メカ・アニマル・ゾーンは謎に隠されている。前進だけが残された道だ！

ファイヤーボタンとボンブボタンを使いわけて撃破しよう。

空を飛んでぐる敵はまとめてボンブでぶっ飛ばそう。

敵の攻撃をさけながら、奥深く侵入するのだ。

ボンブは障害物のうしろにひそむ敵や、森林地帯で道を作ったり、モグラの穴を埋めたりと使いみちはいろいろ。

最大の難所は敵の大要塞。

こいつを攻撃するのは並大低のことではない。要塞の合体メカが開いた瞬間がチャンスだ。中心のエネルギー核をボンブで撃つのだ。

これをのがすと、大要塞の総攻撃を受けることになってしまうぞ。

セガ

スタージャッカー

新鮮な興奮に包まれて、いま新感覚のスペース・ゲームの世界が！

デスター軍団を撃滅する使命を帯び、宇宙戦隊は、敵スペースコロニーに突入した。

四機が、タテに連なった編隊をコントロールレバーで操縦しよう。ちょっと凝っているのはバンク（横向き）飛行ができること。ファイヤーボタンで飛んで来るUFOを、ボンブボタンで地上施設を攻撃できる。

敵を撃滅し、高得点を得るとミステリーターゲットが出現する。これをやっつけると、戦隊はワープして、一気に母船へ着艦できるのだ。

高得点で母船へ着艦すると、自分の宇宙船が一機追加される。

©SEGA 1983

セガ

ヤマト

単純明快な、海戦ゲームの登場！

戦艦ヤマトを操って、激烈な海戦を勝ち抜くのだ。

レバーを左右に動かして、敵のミサイルや魚雷をかわせ！レバーを上下に動かせば、大砲と速射砲の照準となる。

コントロールレバーの操作の上手下手が即スコアにつながってしまう。

艦を移動させ、照準を合わせて大砲を速射砲を発射するのだ。

大砲は、敵艦、魚雷、ミサイルに有効だ。そして速射砲は飛行機、魚雷、ミサイルをバソチリ破壊できる。

©SEGA 1983

ヤマトは、ミサイル、魚雷を側面に一発受けると小破し、二発目で大爆発してしまう。正面に受けるとさあ大変、一発で轟沈となるのでご用心。

バスター、テクニカルメモランダム

セサミジャパン

バスター攻略のテクニック、裏話などを、セサミ・ジャパンの……開発担当者から聞き出してきました。

©SESAMI 1983

このゲーム、なんと百二十八の背景からできているのです。山→枯山→海→砂漠→自由の女神→森→森林→ストーンマウンテン→モアイなどで、ストーリー的にも盛りだくさん。

プレイの特徴としては、シールドを使って防御ができるということです。

しかし、あまりシールドボタンを押していると、エネルギーがなくなり、飛行機へと変身してしまうのが注意が必要。

飛行機に変わるというのは、アニメの〝バルキリー〟がヒントとなっているそうなのです。

画面では、海からバイソンが現われて攻撃してきますが、左下に位置すればほとんどやっつけられます。

なかほどにいると、バイソンがホップしてくるので、シールドを使って防いでも、下からやられてしまうのです。そこで、左下の海の上にいれば、自分はアウトにならず敵が倒せるというわけです。

円盤に乗ったビッキーを撃つと、ビッグバードが登場します。また、ゴジラに似たビッグドッグなどというキャラも出てきます。これは、背中が光ると玉を吐いたりで、何かに似ています。

ビッキーは四種類もあります。この出かたにも工夫がみられます。ビッキーを撃つことによっ

レグルス・設定メモ

登場キャラクターが動物メカという、少しかわった設定のバトルゲーム・レグルスとは……。

セガ・エンタープライゼス

©セガ 1983

レグルスは、第三の地上を想定して作られたバトルゲームです。そして、この地上で、敵のメカ・アニマルをやっつけるというのがこのゲームの設定となっています。レグルスという名は、銀河系に実在する星の名前から拝借したということです。

ゲーム中には、地中・荒地・林。そして迷路は三パターンもあります。

プレイヤーの武器は、ボンブとファイアー。このうち、どちらかというと、ボンブが攻撃のキーとなるのぜす。

敵が集まっているときに、ボンブを撃ち込むと、三―四匹を同時にやっつけることができ、高得点のチャンスが生まれてくるというわけです。

ハチ・サンマウチュウ・ネズミ・ウミガメ・テントウムシ・などの約二十種類と、敵キャラも豊富です。

画面の構成からも、キャラクターの動きや背景にも、かなり気をつかっています。

第一面では、ガケの上にハチが集まって休んでいますが、ここを攻撃すると、リアルにガケから落ちて行きます。

このシーンで、一番難しかったのは、地形の設定ということです。画面は美しさをそこなわず、地形に凸凹をつけることに苦労があったようです。そのおかげで、やられたハチがガケから落ちるときには、リアルにあふれた動きとなったのです。

モグラの面では、モグラの掘った穴を埋めてから通る必要があります。

また、見どころは、海からあぶくを吹きあげて、海ガメが出現する場面です。この動きは一見の価値があります。

「ただ単に敵をやっつけれものではなく、頭を使いながらスリルを味わえる、それもリアルな動きをするものが、これからの戦闘ゲームとしてうけるでしょう」(開発部)

という言葉どおりのゲームなのです。

EXCITING VIDEO GAME

ー、ビッグバードやビッグドッグが出現するのです。

ザ・グレーダーは、バスターの後方から撃ってくるので、フイをつかれてやられないように注意しましょう。

キャラクターは、いろんなものがヒントとなって作られています。

グライアンはサンダーバードから。スロッグ、ビッキーはスターウォーズ。そしてもうひとつ、赤い同じロボットです。

これは敵がコピーしたロボットという設定で、同じ機能を持ったロボットが出現します。メカゴジラの発想のもとなのです。

敵の動きを、ある程度覚えることも攻略の一つの条件です。というのも、森林のシーンでは自分の動きはおろか、相手の動きも、木に隠れてあまりよく見えないからです。

モアイ像は最初は動かないのですが、面が進むにつれて、攻撃をしてくるので気をつけることです。

自由の女神も、面が進むとおもしろい動きをすることがあるので、おたのしみに。

最後に登場するキャラはレーザービーコンです。撃墜するとバスターは自分のベースまで、ワープでもどれます。ただし、林の中に、レーザービーコンが出現したときだけ可能です。

レーザービーコンを撃ってベースにもどるには、射撃テクニックが必要となります。上から下にミダレ撃ちをしなくてはならないのです。これを、セサミの開発では〝岡山撃ち〟と名付けています。

ビッグバードにも撃ち方があります。とにかく三十発撃ち込んでみることです。そうするとビッグバードの子供が五匹になり、全部を撃つと高得点に結びつくのです。

「バスカーのキャラは、全三十種。キャラクターの多さでは自信の作品」と。

なんといっても、わずか三カ月で作ったという大作のバスター。「ただ寝れなかった」とは担当者の弁です。

また、開発スタッフがほとんど、タイガースファンのため、キャラクターには全て、タイガースの選手名がついているのだそうです。

たとえば、バイソン→福間、フタルゴ→阪神、グライアン→掛布といった具合です。

スタッフの中に、一人だけ巨人ファンがいることから、ボーグス→江川、ディラン→槇原というニックネームもあります。

こうして、開発スタッフ内では、キャラクター名がわからなくても、ニックネームでキャラクターを指定するというおもしろい現象も起きているそうです。

「これからは、一年に十本ぐらいのベースでゲームを発表して行きたい」

と、ゲームファンにとってはうれしい言葉も飛び出しました。

バトルゲームは女の子にも人気

レポーター／伊藤慶子

戦闘ゲームの特集に合わせて、レポーターの慶子ちゃんが、ゲームセンターに突撃取材。エキサイトしているプレイヤーを直撃！

ここは、編集部に近い神楽坂のゲームセンター、ファンシティです。

もう何度も紹介しているおなじみのお店、バトルゲームのレポートにもってこいだということでやってきました。休日のためか、広く明るい店内はすいています（このお店、学生が多くて、平日はとても混んでいて、取材どころではないのです）。

奥の方のカウルターの上に、本誌のショーケースが置いてあるのを見て、気分はるんるんとして来ました。

店内をひとまわり。やってますやってます。目を輝かせている人、血走らせている人、淡々とレバーを動かしボタンを押している人、熱中してゲーム台を揺らせている人などさまざまです。

みるからに、ゲーム好きという少年がいました。

——いくつ？

「小学校二年だよ」

——ゲームって面白いかしら？

「おもしろいよ。だけどすぐやられちゃうんだ。あんまり来ないから。友達とたまに来るだけなんだ」

——今やってるの戦争のゲームでしょ？　こういうのって好き？（センジョウをプレイ中）

「大好き！　なんか、ドキドキしちゃうから」

——いくらぐらい使ったのかな？

「まだ百円だけ。あと二百円ぐらい使ったら今日はおしまいなんだ」と、とてもかわいらしい男の子でした。

つぎは、ちょっと奥のテーブルのカップルに聞いてみます。

——恋人どうしみたいだけど？

「ええ、まあ」

と、大学生風のカレ。彼女の方もナウい感じでステキです。

——ビデオゲームってどうですか？

「うん、まあまあってところかな？」

——今やってるような戦闘もののゲームが好きなんですか？

「個人的には好きです。ねスリルがあって、やってるうちにどんどん熱くなってきちゃうんですよね」

——彼女は？

「あまりうまくないんですけど、やっぱりやり出すと止まらなくなっちゃうんですよね。だからやるのがこわくって」

と、外見のわりには気の強さがチラリ。

——何回目？

「五百円。二人あわせて千円つかっちゃったかな？」

とてもさわやかな印象の大学生ペアでした。

ラバタイプのゲーム機に、ちょっと目立つニヒルなお兄さんが座っています。

——エクセリオンをやること多いんですか？

「そうですねえ。エクセリオンが今のところ、いちばん多いかな？　なんかおもしろいんだよね。」

——どんなところが？

「どこがって別にないけど、やっぱ男だから、こういう攻撃的なゲームを好むんじゃない？

子供の時から戦争ごっこやってたでしょ、そのなごりってとこじゃないのかな」

意外にも、分析的な話がとび出して来ました。確かに、闘争本能を刺激するものは、戦争ものに限らず、スポーツなども男性には人気があるようですものね。

——今までに、何回ぐらいやりました？

「エクセリオンは、二十回ぐらいじゃないかなあ」

——今日はどのくらい？

「まだ二回。でも、かなり燃えて来たからね、いくら使うかわからないな」

こういいながら、みんなとってもハッピーな感じでプレイしています。

ゲームは、自分をとの場に置きかえてプレイする、ゲームを一体となる興奮やスリルはたまらなく全身をふるわせるのだろうと思います。

「このごろでは、女性の方も、好んで戦闘もののゲームをプレイされてますね」とは斎藤店長。

女性の進出も、ついにゲームにまで及んで来たのでしょうか。それも、コミカルゲームでなく戦闘ものというのですから、ちょっと意外な気もしますが……。

話題ゲームマルチ取材

リブル・ラブルの奇跡のものがたり

ねくらプレイヤーも
バシシ！ バシシ！ で
ねあかになれるぞ

いつもゲーマーの期待を裏切ることのない、ナムコの自信作"リブル・ラブル"が、今若者の間で話題になっている。メルヘンの世界に登場するキャラクターのカワユさに、女の子も熱いまなざしを送っていて、マッピーにつぐヒットとなることは間違いなさそうである。リブル・ラブルの魔力・バシシを駆使して、村に平和をとりもどすという、今までにない発想のゲームをマルチ解剖してみよう。

©NAMCO

■バシシ——意味は別にない。開発者に聞いても、どうやって付けたのかもわからない。

奇跡を起こすのだ〝リブル・ラブル〟

Libble Rabble

トプカプの伝説

それはそれは平和な村がありました。

そこでは村人たちが、花を摘んだりの楽しい毎日を送っていたのです。

ある日、村人が食糧として栽培しているキノコに、魔法をかけて奪おうとする悪い魔法つかいがあらわれました。

このままでは、キノコが全部連れ去られてしまいます。

このキノコを取り戻す方法はただひとつ、村に古くから伝わっている、魔力を持つ道具〝リブル・ラブル〟を使うしかないのです。

村人は〝リブル・ラブル〟を使って魔法つかいを封じ込め、キノコをとりかえすことにしました。

でも、〝リブル・ラブル〟を使うには大きな決断が必要なのです。

それは、〝リブル・ラブル〟の魔力〝バシシ〟が、大地の生気をエネルギーとしているため、魔法つかいを退治できるものの、今までの豊かな土地が荒れてしまうのです。

荒れ果てた土地を、元の緑豊かな大地にするためには、魔法つかいをやっつけたうえ、花を咲かせる妖精〝トプカプ〟を捜すしか道はありません。

妖精が入っているという宝の箱を〝バシシ〟で捜し妖精をつかまえると、どでかい奇跡が起こるのです。

とにかくとにかくバシシ!

HOW TO PLAY

●リブル・ラブルをコントロールして囲む（バンシ）のだよ!

村に伝わる魔法の道具〝リブル・ラブル〟を、二本の8方向レバー（ツインレバト）でコントロールして、いろんなもの（キャラクター）を囲む（バシシ）すると得点です。

キノコ（マシュリン）をすべてバシシすれば一面（この場合シーズンと呼ばせている）クリアとなります。

もう一つシーズンをクリアする方法としては、妖精（トプカプ）をすべてバンシし、キーワード（FLOWERなど）をそろえることです。

●宝箱を捜すのだ! バシシでみつけ出せ!

一つのシーズンには、必ずどこかに宝箱が一つ隠れているのです。宝箱は、小さくバシシすると出現し、中からトプカプが六人飛び出してきます。

宝箱のそばには、天災を起こす悪魔ガーゴルがいるのでご用心。

でも、いち早くバシシしてしまえばイチコロコロリンとやっつけることができるのです。

バシシして、赤く光ったら、その囲みの中に宝箱があるショーコ。もっと小さくバンシして宝箱を取り出しましょう。

●トプカプをつかまえて奇跡を起こしちゃえ!

宝箱が出現すると同時に飛び出して来る、六人のトプカプを全員バシシすると、なんとなんと、すっごい奇跡が起こるので

〈キャラクター解説〉

キャラクター	ポイント		せつめい
リブル・ラブル	／		村につたわる魔法のどーぐ
ポブリン	500	○	下っぱの魔法つかい。動きはランダムだが、おこるとリブルをおいかけてくる。
シェアー	1000		ラインをチョン切るハサミのおばけ
キラー	2000	○	ラインの上に乗ってスパークし、エネルギーをすいとる。
チェンジャー	1500	○	ラインにふれると、リブルとラブルの位置関係が逆てんする。
トプカプ	2000		宝箱にかくれている妖精たち。全員集合すると奇跡をおこす。
ガーゴル	4000	○	宝箱のそばにひそんでいる。天災をおこす悪魔。

○印はリブルまたはラブルか触れるとアウトになる。

す。

トプカプをハンシすると、そのトプカプに対応して、キーワードの文字が、画面上部の中央にあらわれます。

また、出現した宝箱をバシシすると、高得点へとつながるいろんな宝物があらわれるのです。

これと、トプカプ全員をバシシしてキーワードをすべてそろえると、スペシャル・ステージへと移り、ボーナス得点のチャンスとなります。

●エネルギー補給で、リブル・ラブルは無敵になれる！●

リブル・ラブルは、時間がたつとエネルギーがなくなってしまうゲームです。

マシュリンや植物をバシシすると、エネルギーが補給されます。バシシしたものに見合った量がエネルギーゲージに加えられ、ひとめで残量がわかります。

エネルギーがゲージに満タン以上（オーバー・チャージ）になると、リブル・ラブルは無敵となるのです。

リブル・ラブルのまわりが白く輝き、その間は恐いものなしのつおい存在となれるのです。

●登場キャラは、それぞれがとても個性的●

ユニークなゲーム進行は、登場する個性的なキャラクターによって、より楽しいものになっています。そこで、代表的なキャラクターを紹介してみましょう。

リブル・ラブルにはテクニックがぜえったい必要なのだ

パワーの源となる植物をとることが、ゲームを長くつづけることにつながってきます。

そして、植物からエネルギーを得るにはテクニックが必要なのです。

マシュリンをバシシしても、エネルギー増加量は1ですが、植物の場合は5～40までと、かなりパワーの源となります。

逆に、マシュリンはバシシでポイントが10～200点ですが、植物はエネルギーが増えるだけでポイントとはなりません。

植物は、種・芽・花・実の四種類に分かれています。エネルギーの増加を望むなら、実のときが一番で、その増加量は40です。

しかし、パワーが得られるか

●リブル・ラブル　村に伝わる魔法の道具。魔力バシシで、なんでもかんでも囲んでしまおう。

●ホブリン　下っぱの魔法つかい。ホブリンに触れるとアウトになってしまう。また、目が吊りあがることがあるが、これを〝いかりホブリン〟と呼んでいる。スピードが早くなり、ラブル（右側の青い矢）に向けて真っすぐやってくるのでご用心。

●シェアー　せっかくツインレバーを使って引いたラインを、チョン切ってしまうハサミのおばけ。こいつがきたときは、タイミングをはずして、シェアーが通り過ぎたときにラインを引くこと。

●キラー　ときどき、不意に出てくる火の玉のようなボール。ラインの上に乗ってスパークし、エネルギーを吸い取ってしまう油断のならない怪物。ラインに触れても、ラインに伝わってくるので、早目にラインを切らなければならない。

●チェンジャー　リブル・ラブルを入れ替える妖怪。チェンジャーに触れると、少し面倒なことになってしまう。な、なんと、リブルとラブルの左右が入れ替わってしまうのだ。今まで左だったリブルが右に、右だったラブルが左に、とーぜんレバーの方も逆転することになる。何度もチェンジャーに触れると、どっちがどっちやら、メチャクチャゴチャコンとなって、頭の中までコンガラがってしまう。

●ガーゴル　天災を起こす悪魔。いつもトブカブを狙っている恐ろしいヤツだ。ガーゴルが花の上を通ると花が枯れてしまう。リブル・ラブルをしつこく追いかけてくるので要注意。しかし、ガーゴルが出現するところには、必ずすぐそばに宝箱があるので、宝捜しの目安になる。

っとして、植物を全部、一度にバシシしてしまうと、ゲームが進行して行って、あとになって植物が育たなくなって苦労をすることになります。先を考えながらプレイする――リブル・ラブルは考えさせるゲームなのです。

●農園づくりもリブル・ラブルの楽しみのひとつ●

植物は、種でとるより実でとったほうが効果的ということでした。また、実ははじけると三つ以下の種となります。

そこで、これを利用して画面上にたくさんの花や実を栽培し、農園のようにしておきましょう。

こうして育て、増やしておいて、いざというときに収穫してエネルギーを増やしたり、オーバー・チャージで無敵になることを考えるのです。

ある植物をバシシすると無敵にもなります。パワーのある限り、どんな敵にも負けないのですが、いい気になっていると一挙にパワーがなくなるので注意することです。

ただし、敵もサルものひっかくもの。エネルギー量の多い花や実は、シエアーにチョキンチョキンとやられて、枯らされてしまうこともあるので、農園を複数の場所に作っておくことも必要でしょう。

●とっておきの攻略法はトプカプのキーワード●

宝箱をバシシしたとたんに出てくるトプカプには、箱から出てくる場所によって、対応するキーワードの文字が決まっているのです。

文字の順番は左側からで、これは、他のキーワードの場合も全く同じなので、しっかり頭に入れて、効率よくキーワードをそろえるよくにしましょう。

キーワードは、FLOWER→RAINBO(W)→JEWELS→TOP1NAMEなどの順になっている。

TOP1NAMEの場合はトップスコアの人の名前をそろえなければならないので苦労することでしょう。

順番さえわかっていれば、何の文字が不足でも、恐れることはありません。

トプカスは、画面の下の方へ逃げようとする性質があるので、下をベースにバシシすれば効果的です。また、一文字か二文字の場合には、目標と定めたトプカプの下から網を張っておけばOKなのです。

●宝物はバッチシ高得点へつながるのダ●

トプカプの飛び出す宝箱をバシシすると、いろんな宝が出現します。

四千点の鏡から十万点ものものまでと、種類も点数もいろいろです。

中でも、二種類の魔法の宝物をとれれば、リブル・ラブルは動きやすくなるのです。

そのひとつ、砂時計は、時計の砂が流れ終わるまで、敵の動きがピタリと止まってしまうのです。ここがチャンス。時間のある限り、バシシをフルに使って得点あるのみです。

もうひとつは水晶の玉。これが現われると何かが起こるのです。しかし、何が起こるのかはここでは書かないことにします。ゼヒ自分でやってみてください。

七面以降の、秋のシーズンの宝箱の中には、普通出てくる宝物とは少し違ったものが入っています。

スペシャルフラッグなら、リブル・ラブルが一組増えるし、ハートなら種が三つというぐあいなのです。お楽しみに。

これらの場合、最大のテクニックとしては、リブルとラブルが、なるべく離れて宝物をバシシすることです。ま、これも自分なりに工夫してみてください。

ま、基本テクニックとしては、宝箱を下から上にバシシすることです。こうすれば、ある程度の宝は自分のものとなるはずです。

けれども、どんな宝物が出るかは、ランダムとなっているので、天の女神様にお祈りするしか方法はないのです。

●バシシは考えながら効果的に使うのダ！●

自分がバシシした場所は、最初は緑の土地なのですが、次第に色があせたように変わっていきます。

あまり何度も同じ所をバシシしていると、色が茶色に変わってしまうのです。

色が変わるということは、大地のエネルギーが失われていくことで、この場所では植物の育ちが悪くなるということです。

つまり、あまり変わらないようにしてバシシすることです。

おまけに、この土地の色は、一シーズンが終わっても元の色には戻りません。

そして、二面、三面と進んで行き、茶色の部分は増えてしまうことになるのです。

この不毛の土地を、元の豊かな土地にしたいと思うのなら、キーワードをそろえなければなりません。

トプカプをバッチリとバシシして、キーワードをそろえれば、緑豊かな、植物のよく育つ土地へと変えることができるのです。

■宝はいろいろ——鏡・ネックレス・ツボ・指輪・ブローチ・ダイヤ・王冠etc.

Libble Rabble

すぐにやられてしまうプレイヤーのために、親切そうなアドバイス

何度プレイしても、最初の面をクリアできない、すぐに終わってしまうというプレイヤーは、ツインレバーを両方とも使おうとするから、かえってコントロールを難しくしていることに、気付いていない人たちでしょう。

ま、どうしても見栄で二本のレバーを操作したい人ならそれでも結構ですが、一般に見栄を張る程度なら、ゲームの流れを早く覚えてしまうことです。そうしてマスターするほうが得策のはずです。

リブルでもラブルでも、どちらか片方をベースにして、コントロールすることです。

レバーのコントロールをマスターできたら、宝箱を捜し出して、トプカプをバシシすることにしましょう。

宝は十種以上。ランダムに出てくるとはいってもできるだけ点数の高い宝が出現するように祈ることも必要です。

また、宝箱は下から囲むように心がけましょう。というのは、中から飛び出してくるトプカプは、必ず下に出ようとするからです。下からバシシすれば、うまくして一網打尽できるかも知れません。

外周を使ってバシシするときには、画面の一辺しか使えません。タテ面と横面にバシシしようとしても作れないので念のため。右側から出たら右へもどる、左なら左へ、上なら上へ……ということなのです。

こんなふうに、リブル・ラブルは、今までのゲームとは、かなり構成が違っています。

特に違っているのは、スコアにあります。

ハイスコアを決定するのは、どれだけ多くのキーワードをそろえたかということで、ポイントにはそんなに関係がないのです。

そのために、一位よりも、二位、三位の方が得点の高い順位が表示されることもあるのです。

ということは、二通りの遊び方ができることにもなるわけです。キーワードをできるだけ多くそろえるか、高得点を競うかはプレーヤーの自由なのです。

できれば、両方が一等ならいうことありませんが……。

ポップコーンはラジオスポット

▲ナムコ発▲

COMMUNICATION

RADIO SPOT

76.5FM

ぬあんと、ナムコが放送局を設立したのデス！

放送局といってもミニFM局。去年の十二月九日に開局したのだ。

東横線か、大井町線に乗って自由が丘駅下車、徒歩十分のところにある、ポテトグラタンとのお店〝ポップコーン〟という店の中。

オン・エアは毎周金・土曜の十七時〜二十時までのあいだ。七六・五メガヘルツで聴ける。

ディスクジョッキーは、大学の放送研究会から、よりすぐられた七名のメンバーで、ファンタジックなおしゃべりが聞ける。

最近の洋楽や、遊びに関する情報、恋人獲得講座など内容は盛りだくさん。

〝リスナーとのコミュニケーションを中心に！〟を合言葉に張り切っている。

しゃれたお店でグラタンを食べながら、FMジョッキーを聴くなんて、ハイカラって感じ。

でもちょっと難点は、ここポップコーンでしか聴けないこと。近い将来にはネットワーク化も予定しているので楽しみだけれど。

話のタネとして一度は行ってみてはいかが？　キミにもハイテック感覚がつかめるかもしれない。

☎〇三—七二三—七一四五

ビデオゲーム新作ご紹介

二月十四日からのNAO・EXPO'84前のためか、各社とも新製品の発表が極端に少なく、なんと、走りまわって集めてみても、たったの六本。それでもメゲずにごしょおかい——っ！

★ジェネシス（データイースト）

原始島に漂着した主人公が操り広げるロマン、ファンタスティックワールド！

©DECO

島に隠されている宝物を探すのだ。でも、宝物を見つけても、使い道あるのかな？

●

冒険、どあーいすき人間へ送る言葉。

スタートの最初に、島全体のマップが出る。その地図に、八ヵ所に隠されてある宝物が表われるので、ずえったいに見逃さないようにしなくてはならない。

8方向レバーを使用。ブーメランで敵をやっつけるのだ。

島にいる敵とは？　キャラクターはけっこうあるのデス。恐竜、巨人、モヒカン、海の中からの恐竜、怪鳥、火山の爆発などもある。それに、主人公によく似た小人が出てくるとか。ユニークな面も持っている。

ブーメランを使用する際には、手本にブーメランが戻ってくるまでは投げられないので注意。

森の中は安全地帯なのだが、森の中からはブーメランは投げられない。

高得点をあげる方法としては、恐竜に乗った原始人をやっつけること。恐竜を殺さないようにして、その恐竜に乗ると逆に火炎攻撃ができる。

恐竜の上に乗っていると、攻撃もブーメランよりは有利になり、また、恐竜が殺されても、主人公は助かり、ゲームが続行できるのである。

八ヵ所の宝物を全部とると一パターンがクリアできる。パターンが進行するごとに、島の形やら、宝の位置はもちろんそのつど変化するので、宝のありかは、頭の中にしっかりとしまっておくことが重要なポイントなのだ。

恐竜や、原始人、動物たちと戦いながら宝物を探す。勘にたよるより、頭の中で覚えてプレイした方がいいプレイができる。だが、冒険をしてみようなんて思って、プレイするのも一つの遊び方なのかもしれない。

現実から少しは離れて、古代ロマンを、味わってはいかがかな？

NEW VIDEO GAME

☆マーカム（サン電子）地球を救うのはキミだけだ！　南極基地へ向け発進！

熱帯の基地を出発するエアーシップ。迫り来る敵機を撃墜し、南極基地へと向うのだ。

●

熱帯の草原、亜熱帯の海、山岳地帯の上空、南極海。そして氷原の基地へと続く二段スクロールの、奥行のある画面。

前方向のみでなく、機体の傾斜に合わせて発射されるビーム砲は、テクニック派的にはうれしい設定だ。

また、十七種に及ぶ敵機がそれぞれ個性的な動きをしているのも、プレイしている側にとってはあきない。

ハイレベルのプレイをしたい人に！

①空中レーダー基地は五百点となるので、できるだけ破壊すること。爆発時に弾を発射して来るので安心しないこと。

②パターンが進む時に現われる編隊敵機は、ビーム砲だけで撃つこと。そうすることによって、高いボーナス点が加わる。

③初めの戦艦は画面の左側に引きつけて撃つと、二機めの戦艦が現われるときに、同時に三機めが現われるようになっている。これで一機分余分に得点が可能となる。

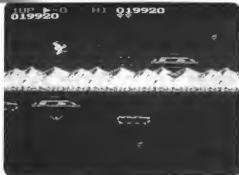
④レベル2以降、右端にミサイルを空撃ちすると、エアーシップの背後から敵機が迫ってくる。これも千五百点と高得点になるのだ。

⑤他にも高得点キャラクターが一機で二千点！　などというのもある。

また秘密攻撃で、最大一度に五機出現させることもできるので、一挙に大量得点が可能となる。

——二八〇一年、銀河帝国軍の秘密基地が、南極大陸マーカム山にあることをつきとめた同盟国熱帯基地のパイロットの大活躍！

キミは南極秘密基地護衛編隊の執拗な攻撃に耐えることができるか！

©サン電子

☆ノバ・2001（ユーピーエル）有機コンピューター要塞を破壊せよ。クレイジーロットを全滅するのだ！

幻想の都ノバ，推定亜空間に、有機コンピューターの支配する完全社会があった。

©UPL

●**近未来戦を楽しみたい人へ送るゲーム。**

ぬあんと奥の深い！　敵の出現パターンが六十四種類もあるのだ。敵のロボットを全て破壊すると、ワンパターンクリアとなるのだ。

パターンを早くクリアすると、画面下に表示されているタイムも得点となるので、時間を早くすることも必要となってくる。

四・八・十六・二十四面はボーナスステージで、高得点をマークするにはもってこいだ。

また、パトロールロボット「レダ」を破壊しないと、敵のボス「M・I」が出現するので、反撃を受けないように気をつけるのだ。

「M・I」破壊法としては、ひたすらミサイルを撃つのである。赤くなってきたら、いまひとつ、もうひとふんばりで破壊できる。

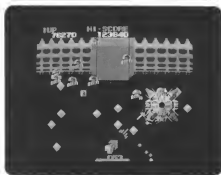
後半になるにしたがって、敵の動きはもちろん、攻撃も手をゆるめないので、スリリングなゲーム展開になるのはまちがいない。

最終目的の有機コンピューター要塞「M・I」は、ノバを統括する要塞であるので、少々手強いことは覚悟してもらいたい。

しかし、「M・I」を破壊すれば、二千ポイントとれるのだから、やるっきゃない。

ポーズ・コントロールボタンを押し続けると、発射方向を変えずに移動できる。これを使いこなせるようになれば、六十四面も夢じゃない！

この超過激な宇宙亜空間の中での戦いに、くり広げられるロマン。勝者だけが常に生き残れるという戦いの大海原の中で、キミの生きざまはいかに！

生物の生存を許さなかった、コンピューター支配の完全社会。この完全を崩すのはキミだ！

☆ホッパー・ロボ（セガ）ロボットよ、大志を胸にぐわんばれぃ！

ロボットの冒険ここにありー
なんちゃって。コミカルな画面に、コミカルなキャラクター。

●

〝じょうずに遊びたい〟なんていう人に——。

ロボットをコントロールして鉄骨上の箱を落とすのである。番号順に落とすとボーナス点になったりする。

敵をやっつける方法としては、三つのパターンがある。
①ジャンプ一番、敵ロボットを踏みつぶす。
②箱を落として、敵ロボットにぶつける。
③シーソーで、敵ロボットを跳ね飛ばす。

この三つで敵をやっつけるのだが、ジャンプのタイミングは難しい。

箱を一個落とすと、四百点。敵に当てると千点。

箱を順番に落とすと、四百、八百、千二百、三千二百と、高得点のチャンスが待っている。

また、シーソーで敵ロボットを跳ね飛ばすと千五百点と、タイミングと手順のよさがモノをいうのだ。

箱を全部落とすとエネルギーの残数がスコアに加算され、次のラウンドに進むことができる。

こうなるとやられちゃうこちゃん。

①敵ロボットにタッチされる。
②敵ロボットが投げるハンマーに当たってしまう。
③敵ロボットが出す光線にやられるとアウト。
④落ちてくるスプリングに当ってしまったとき。
⑤シーソーで敵ロボットに跳ね飛ばされた場合。
⑥エネルギーが「0」になってしまったらモチ、駄目。

さて、キミならこのコミカルロボット・ホッパー君をどうやってあやつるか。

敵ロボットをシーソーで跳ね飛ばすまではよかったけれど、すぐ反対に跳ね飛ばされないように、気をつけなくてはならない。

キミはジャンプ一番、敵ロボットを踏みつぶすことができるかな。

©SEGA

☆マービンズメイズ（新日本企画）空間に浮かぶマトリックスフレームをブチ壊すのだ！

トリック・カプセル・リフトを自在に操りダングをやっつけろ！

●

アメリカ的なゲームの登場だ。その名も〝マービンメイズ〟。ゲーム内容は簡単なのだが、それだけにかえって難しいというゲームもある。それがアメリカンタイプのゲーム。

なんせアメリカではけっこううけてるなんてうわさのシロモノ。

アメリカナイズしたい人のために。

立体感がつかみにくいというところが第一の難しさ。

この立体感と8方向レバーの感覚を覚えないかぎりは、すぐにゲームオーバーの文字がおいでをしてしまうので注意しよう。

キャラクター的には二つしか出てこない。パターンは五パタ

©SNK

ーンである。

赤い点を一つ一つ食べていくのだが、一つでも食べのこそうものなら、ダングに追っかけられておだぶつ必至。

トリック・カプセル・リフトをうまく使いこなすのも一つの必要条件だ。これはフレームの四端にエレベーターがあり、いわゆる二階に通じる路なのである。

また、二階を結ぶ通路ということだけではなく、相手の攻撃をかわすのも一つの手。

光る玉をとるとパワーがつき、敵に対して、光で攻撃をすることができる。この場合、まとめて敵をやっつけた方が高得点のチャンスとなる。攻撃することによって一つの敵に対して五百点。相手が二・三つつづけてきた場合は、その倒した数×五百点が得点ということになるのである。

橋ゲタをうまく利用しよう。パワーもなく、ダングに追っかけられて困っている時は、タイミングを計って、橋ゲタを落とすのだ。しかし、へたをすると自分が橋を渡れないはめになってしまうので、注意しなければならない。

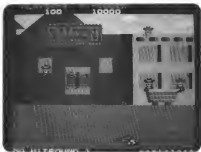
パワーをつけると、青白小人だったのが、赤くおこるのでそこいらへんも一見の価値はある。

キミもたまには、ハイテックに追ってみようぜい！

NEW VIDEO GAME

★ティンスター（タイトー）ワイアットアープ、ローンレンジャー、それとも？

©TAITO

キミは西部の名シェリフ。ギャングどもは十数人。これから西部の歴史の新たな一ページが開かれようとしている。

●まず、基本パターンは三場面。通りシーン、酒場シーン、馬小屋のシーンの三つからなっている。

第一場面。シェリフが通りでギャングと戦うシーンだ。

さて、ギャングは酒場の中から、また通りに面した建物の中から出たり、引っ込んだりしながら撃ってくる。この時、シェリフの位置と、弾の方向に気をつければそんなにやられることはない。

シェリフの移動は8方向レバー。弾の方向と発射も8方向なので、シェリフの位置がよければ、ギャングをスピーディにやっつけることができたりする。

しかし、ギャングばかりに気をとられていると、タルにぶつかってぶざまにころんでしまったりもする。ころんでしまうと、数秒間は立てないので注意が必要。

早射ちのテクニックを駆使しよう。二人のギャングを、たてつづけに二人やっつけると、しばらくおじけづいて射ってこないのだ。

第二場面。酒場のシーン。このシーンはなかなか難しい。ピアノの陰、カウンターのうしろ、窓の外。いたるところからギャングは射ってくるのだ。

中央に丸テーブルがあるので、それにジャンプ一番飛び乗って、かっこよくギャングをやっつければ、得点は倍になるのでトライしよう。

また、カウンターの向うには酒ビンが載ってる棚があり、そのビンを射つと得点五十。下に敵がいてこぼれた酒がかかると百五十点となる。

ラストシーン。そこは馬小屋。この馬小屋は二階建てになっている。ここでワンポイント。一階から二階のギャングは射てないのだ。ギャングの方も同じ。だが、二階からはギャングを射つことができるのである。となると当然、シェリフとしては二階に登っていたほうがいいということとなる。

棚やハシゴからとび降りることだってできる。その時に、下にいるギャングを押しつぶせば得点は倍になったりしたりする。

ボーナスシーン

これは古来から伝わる一対一の決闘シーンである。そのかわり一発しか射てない。馬に乗りすれちがいざまにギャングを倒せ！ 当たると二千点、当たらないと千点となる。

いやー、これはまるで真昼の決闘の一場面を見ているかのような興奮のゲームだぞい。

NAO主催・恒例春の大イベント

'84 NAO アミューズメント エキスポ

会期／昭和59年2月14日(火)～15日(水)
会場／新宿NSビル地下1階展示ホール

入場料のみで各展示のNEWゲーム・

ゲームバフ・ゲームフリークには耳よりな話。

人気ゲームが無料でプレイできます。

NAO AMUSEMENT EXPO.1984

●新宿NSビル

1 名　称　1984年NAOアミューズメント・エキスポ
2 テーマ　"楽しい娯楽、正しい運営"
3 会　期　昭和59年2月14日(火)午前10時～午後5時
　　　　　2月15日(水)午前10時～午後5時
4 会　場　新宿NSビル　地下1F展示ホール
　　　　　東京都新宿区西新宿2－4－1
5 主　催　日本アミューズメント・オペレーター協会
6 入場料　一般入場料／1,000円 優待割引／500円
　　　　　入場券、優待券は2日間有効です

●お問合せ
03(407)8711
日本アミューズメント・オペレーター協会事務局
〒150 東京都渋谷区渋谷1-8-3(安田生命ビル)

Personal Computer.

本格的パーソナルコンピュータ

SC-3000H（セガ）

ゼガの自信作SC-3000に兄貴が登場!!周辺機器も充実して、たのしさがぐんとUP

セガ・パソコンに、本格的なハードキーボードのＳＣ－３０００Ｈが加わり、使い方次第で楽しいパソコンライフの拡がりを約束してくれた。

磨きぬかれた高性能！なのに低価格のうれしさ

SC・3000シリーズは、多機能なのに低価格だ。〝H〟はSC－3000の仕様、機能はそのままに、より使いやすいハードキーボードを採用したデラックスタイプ。

SCの特長は、ワンタッチで機能が変身できるカートリッジシステムにある。

ゲーム、ミュージック、学習カートリッジなどのソフトを、本体右のスロットに差し込むだけでそれぞれの機能がフルに引き出せる。

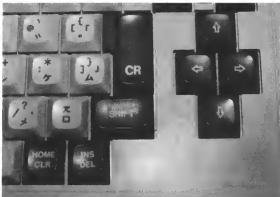
低価格（3000＝二九、八〇〇円、3000H＝三三、八〇〇円）だからキディコンピュータ並みだと思ってはいけない。

本格派のため、BASIC・レベルII、レベルIIIのカートリッジもオプションとして用意されていて、能力や用途にあわせてレベルアップができる。

レベルIIIはA、Bとあるが、機能としてはBの方が上。最大ROM32KB／RAM32KBの能力を持っている。

BASIC・レベルIIIBを装着すれば、多彩なプログラミングが可能。自作ゲーム、図形、アニメーションなど従来にも増して性能がアップしていて、プログラムする楽しさも、グーンとレベルアップした。

BASICは応用もいろいろ。ダイエットのためのカロリー計算や、お母さんの家計簿、ローンの計算に月間予定表といった、家庭内のさまざまな計算はもちろんのこと、情報管理や処理が簡単に済ませられる。

10進演算により、内部12桁計算（表示は11桁）、関数計算まで楽に処理できる。

手軽にアーティスト気分を味わうためには、グラフィック機能を発揮させよう。

青・赤・緑をはじめ、十五色に加え透明の基本十六色と、カラーミキシングによって、なんと二百十色もの色彩表現ができ、256×192ドット構成で、その色の鮮かさはひときわ目立

SEGA GAME SOFT

■ポップフレーマー

（四、三〇〇円）

モンスターやカエルを退治しながら、風船を割って火炎放射器の燃料を補給しよう。

ネズミくんは、ハラドンのシビレ光線に当たると動けなくなってしまうのでご用心。

パワーアップ・ドリンクを飲みほすとスーパーマウスに大変身！ まわりのモンスターを一気に飲み込んで、高得点をあげることにしよう。

カーソルキーで四方向に動き、INS／DELキーでファイヤーだ。

■スペーススラローム

（四、三〇〇円）

スペースシャトルで大宇宙をスラロームだ！

自動車レースと違って、レースの舞台は広いぞ。さあスタートだ。タイマーが作動した。

レースは時間との競争だ。加進して、赤や青のスターゲートを次々に通過し

プログラミングをマスターしさえすれば、オリジナルアートも簡単に描け、力作はデータレコーダを使ってプログラムセーブやロードはいたって簡単だ。
レベルⅢで、スプライト機能を使うと、自作のアニメーションを楽しむこともできる。

作曲・自動演奏・学習もカートリッジポン！

別売りのミュージックカートリッジがあれば、誰でも手軽に画面を見ながら作曲が。楽譜を見てインプットすれば、自分の好みの曲の演奏が楽しめる。
SCの自慢は三重和音のコンピュータサウンド。四オクターブの音域の音色の美しさが光っている。
ミュージック・エディターカートリッジを使えば、ポップスから歌謡曲までの作曲や編曲は自由自在。シンガーソングライターの気分になれる。
勉強だって、SCがあれば楽しみながらOKだ。
ゲーム感覚で熱中できる学習カートリッジをスロットにポンと入れれば、即、楽しい家庭教師の登場。
カートリッジの種類は豊富で小学生から中学生までの幅広い年令を対象にした内容によって成績アップはキミ次第。
文部省指導要領準拠のソフトは、英単語、化学、日本史、算数など。毎日の予習や復習にぴったりだ。

パソコンに慣れるには、ゲームでキーに慣れること

◉周辺機器/データレコーダ・カセット◉

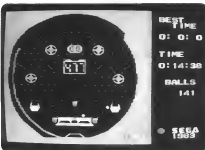
《カラープリンタ》
専用の水性ボールペンタイプの4色カラー・プロッタ・プリンタ。
1秒平均12文字、1行最大38文字が可能。
テキストモードでは入力した文字をそのまま印字し、グラフィックモードはグラフや絵をプログラムによって自在にプリントできる。また、13種類のグラフィックコマンドが用意されているので、コマンド実行で機能を設定する。(39,800円)

《カセット・データレコーダ》
レベル調整の必要がない専用レコーダ。確実なロード・セーブが行なえる。(9,800円)

ろ！タイムリミット内にゴールインしたら、ビギナーランクからCランクへ上昇できる。
つぎはBランクを狙うのだ。そして、プロテクニックの必要なAランクへの挑戦も待っている。

スペースレーサーのA級ライセンスはキミの手におちるか。
カーソルキー→←で右に左に動き、↑で加速。星が作っている関門を抜けると色が変わりポイントになる。障害の飛行物体を避けるのだ。

パチンコ（三、八〇〇円）

チンジャラのパチンコをパソコンでプレイだ。
おなじみのチューリップやクギの配置なども本格的。
中央のデジタルスロットに77とそろったら、ラッキーチャッカが開いて三十秒間そのまま。今のうちに玉をかせぐのだ。
↑キーを押し、→キーで玉をはじく。→を押しっぱなしにすれば連続打ちができ、↑と↓でバネの力を調節する。
さあ、キミは持ち玉五十個をどれだけ増やすことができるだろうか。出玉は一回につき十発。テクニックは↑↓のコントロールだ。中央に玉が飛び込めば、タイムがさらに三十秒延長される。
家庭での十八才未満パチプロが急増しても、当局は一切関知しないのだ。
INS／DELキーを押してゲームスタート。

BEST TIME
0: 0: 0
TIME
0:14:38
BALLS
141
SEGA 1983

"習うより慣れろ!"、古くからいわれていることばだが、パソコンの場合にもあてはまる。

というわけで、プログラミングの学習をしながら、気分転換をするために、ゲームカートリッジを差し換えて、ゲームランドに早変わりさせることをおすすめ。

それとも、できるだけジョイスティックを使わずにキーボードを指ではじいてキー操作に慣れることを。

SCのゲームソフトは、セガの人気ビデオゲームを中心に、SC用にプログラムしなおしたもので、ゲームセンターの迫力が、そのままモニター画面上で楽しめる。

ゲームカートリッジは、セガから発売のものに加え、コンパチ(コンパーチブル・汎用性)を実現した、ツクダオリジナルのオセロ・マルチビジョン用のカートリッジも使えるので、ゲームの種類はグンと増えている。

アイレムのジッピーレースやナムコのギャラガ、オルカのスペーススラロームなども新しくソフトに加わり全二十本。今後続々と新作ソフトが発売される予定だ。

■セガ・SC—3000H 三三、八〇〇円/本体、附属品共。

〈別売カートリッジ〉
BASICレベルII 五〇〇〇円/BASICレベルIII B 一五、〇〇〇円/ミュージック 一二、〇〇〇円/学習カートリッジ 各三、八〇〇円/ゲームカートリッジ 三八〇〇円~四、三〇〇円

●ゲーム専用機 SG—1000 一五、〇〇〇円/本体、ジョイスティック一本、附属品共

SC-3000H仕様

[illegible]		R-80A(4MHz)
メモリ	ROM	8~48KB(オプション)
	RAM	18~32KB(オプション)、グラフィック用V-RAM 16KB
表示能力	画面構成	カラーディスプレイ、15色+1色 キャラクタ、8×8ドットマトリックス
キーボード	64キー	ASCI準拠配列メインキーボード 48ファンクションキー、コントロールキー、4カーソルコントロールキー、画面切替キー
インターフェイス		CRTインターフェイス(RF及びビデオ)、 オーディオインターフェイス、FSK、1200ボー、 プリンタインターフェイス、ジョイスティック
サウンド出力		AMP付EXTスピーカ取付可能(DINプラグコード使用)
電源/消費電力		DC9V/7.7W(本体附属品・ACアダプタ使用)
外形寸法 重量		353(W)×210(D)×46(H)mm/1.1kg
拡張ユニット		インターフェイスボックス
		コンパクト・フロッピーディスク
		音響カプラ 300ボー

■セガ・フリッパー

(三、八〇〇円)

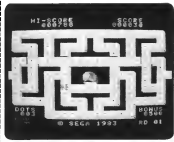
ゲームセンターの片すみにあるフリッパーゲーム。リズミカ……ルなフリッパーのサウンドがビデオゲームに登場。

ボーナス得点できるドロップターゲット、ボーナス得点×倍率のチャンスのあるキッカーホール。ラッキーポイントはキミのキーコントロールにかかっている。

ボールの打ち出しは、↕のカーソルキーでスプリングの調節をして→←のキーでボールを弾くのだ。あとは→←のキーをたたいてフリッパーを動かしボールをピコンピコンとはじきとばそう。

■パッカー

(三、八〇〇円)

わんぱく自動車パッカーは、敵の車をさけながら、立体迷路を自由にかけめぐる。道路にあるドットを、通過して全部消せればOK。スペシャルドットを通過すると、無敵のパッカーとなって、敵の車もなんのその。衝突しても平気。どんどんクラッシュさせて前進するのだ。

TOY&HOBBY 1

ウォーゲームPART2 WAR GAME
やめられないとまらない――だからプレイしてみた

たかが盤ゲームとバカにしては
いけない。そこには盤ゲームなら
では、シミュレーションゲームなら
ではの楽しさが待っているのだ。

電子ウォーゲーム 決戦関ケ原を実際にプレイしてみると…

渡来 一雄

〝やはりプレイをしてみなくては、ウォーゲームのおもしろさはわからない〟――なんちゃって、戦いの勝敗を電子が判定するという電子ウォーゲームを借用してきて、ゲーム時間二十分にチャレンジしてみた。

――慶長五年（一六〇〇年）九月十五日、美濃の国関ケ原を舞台にして行なわれた、ご存知関ケ原の合戦、激闘の六時間の開幕である――

天下分け目の関ケ原合戦のシミュレーションウォーゲーム・決戦関ケ原がそれ。

ゲームの目的は、プレイヤーが、それぞれ徳川家康の率いる東軍と石田三成の西軍とに分かれ、敵を全滅させることにあるという。

実際の合戦は、六時間もの激闘の末、東軍の圧勝に終わったのだが、ゲームの場合は、西軍の完勝ということもあるのだから、そのおもしろさはやらなくてもわかろうというもの。――

ム盤の上では、歴史を新しく塗りかえることもできるのだ。
このゲームを構成しているのはゲーム本体（電子判定装置付）と駒四十個、解説書一枚だ。
ふつうのウォーゲームと違うところは本体だ
ボール紙のゲーム盤でなく基構が組み込まれた本格的？なもの。ゲーム中の天候、調略、戦闘結果を判定できるというのがミソ。
ま、何はともあれ、戦闘例をもとにしてプレイをしてみよう。

実際の戦いのように、両軍が同時に移動、戦闘はできない。まず東軍が移動し西軍を攻撃、つづいて西軍が同様に東軍を攻撃するといった形で、合戦の流れを再現することになる。
ゲーム時間二十分とはいうものの、解説書を読んでゲームの概略を理解したり、戦闘例を実践してみたりで、実際に一～十

までかかった時間はなんと四時間と十五分。
確かに最終的にプレイしたのは三十分ちょっとではあったけれど、そこまでの道のりはかなりのもの。
しかし、ヒマがあれば、こんなに面白いゲームはない。特に不確定要素として、電子判定装置で決定する天候、裏切りなど

があるので、意外なゲーム展開へと移って行くのが、このゲームのダイゴ味だろう。
わが関ケ原合戦の行方は？そうそう、この時はなんと家康が破れ、西軍に勝利の女神がほほえんでしまったのだ。
わが盤の手で歴史は変わってしまったのだ。フフフフ。
（エポック社

ハンタイ

日本防衛戦

三、八〇〇円

近代戦タイプの初級者向きゲームだ。

ごく近い将来において、日本の国土の上で近代兵器を駆使した戦争がもし起こったら……、という状況を、北海道・東北の一部の地図をもとにした三枚のゲーム盤と三百個のコマを使った、初心者にもわかりやすいシミュレーションゲーム。

――一九八×年七月七日×曜日午前七時〇〇分、日本全国の、そして、やや遅れて世界中のテレビやラジオなどの報道機関は一斉に重大ニュースを伝えた。

「本日未明、北海道北部に正体不明の武装集団が上陸し、付近一帯の町々を占拠した模様です。また現地からの情報によりますと……」と。

補給や地形・兵種・一般市民・訓練法・戦術などを駆使して押し寄せる上陸部隊を迎え撃ち、日本の国土を守り抜くことができるだろうか。

エポック社

独ソ電撃戦

三、五〇〇円

ウォーゲームのビギナー向け★印。

一九四一年六月二十二日午前三時十五分、北は北極海に面するムルマンスクから、南はカルパチア山脈にいたる、広大なドイツ及びその同盟国とソ連の国境線は、突然一斉に砲火に包まれた。

ドイツ第三帝国総統兼国防軍最高司令官アドルフ・ヒトラーの指令第二十一号により、ドイツ及び同盟国軍三百万は、電撃的奇襲によりソ連を崩壊させるため、〝バルバロッサ作戦〟を開始したのである。

ドイツ軍は、この日までに総計百五十三個師団を〝東部戦線〟に集結させていた。

中で、最も重要な任務を与えられていたのは、二個装甲集団が配備された中央軍集団だった。その目標は、ソ連の首都モスクワだったのである。

このゲームは、中央軍集団の最初の八日間をシミュレートしたもので、ビギナーでもすぐにプレイできるように、ルールは最も簡単なものに絞ってある。

しかし、ゲーム内容はスリルに富んでいて、短時間でおもしろいゲームをプレイしたい中級者にもマッチしたウォーゲームだ。

100カウンター／師団単位／一ターン＝一日…パターン／一ヘックス12km／ゲーム時間一時間／一人プレイ可能

伊賀対甲賀

初級者向け 三、八〇〇円

劇画感覚の新しいタイプのウォーゲーム。

明解なゲームルールは初心者にウォーゲームの楽しさを味わせてくれる。

忍者の頭領となって、将軍暗殺や密書奪取などの任務を遂行するのだ。

敵の率いる忍者や侍の能力はゲームが始まるまでわからないというのもおもしろい。

スリル満点、スピード感たっぷりの伊賀忍者・甲賀忍者の活躍の世界に踏み込もう。

ゲーム盤も、従来の盤のように六角形のヘックスではなく、屋敷とその周辺の見取図を四角のマス目で区切ってあるし、コマやマーカーもそのものズバリのイラストになっているので、即忍者の世界にひたれることだろう。

タイガーI

四、〇〇〇円

中級以上の人の、戦術及ゲーム。

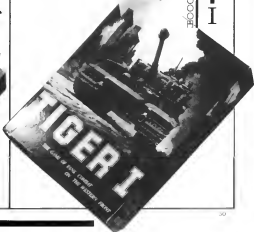
一九四四年六月六日の、ノルマンディ上陸作戦以降の西部戦線における戦車戦を、新しいシステムを使って、今までにないリアルな戦闘を再現している。

ルールは基本と上級、選択の三つが用意されており、上級ルールでは、エンドレス・フェイズ・システムを採用し、イニングの一つのフェイズに両軍とも移動・攻撃ができるようになっている。

このシステムによって、緊迫した戦車戦の味わいが深くなるのである。

パンツァーブリッツ

八〇〇円

アバロン・ヒルの戦術級ウォーゲーム。

ヨーロッパ東部戦線でくり広げられた機甲戦闘をあますことなく、リアルに再現している。

なんと十種類のシナリオをとおして、機甲戦とは何かを理解し、加えて多くの火器を使うことによって、独ソ両軍の潜在的な弱点を知ることができる。

単にゲームと楽しむだけでなく、東部戦線における戦術戦闘を書物で得る以上に、リアルな方法で体験できるシミュレーションのダイゴ味がある。

TOY&HOBBY 2

おもしろ・いーもの試してみたよン

GAME・TOYにHOBBY・GOODSを8種類、とにかく実際に手にして試してみた。それぞれに、なんと面白いこと。大人も充分に、というより大人が大いに遊べるとあって、編集部でも大ウケでありました。

エポック社

早射ちチャンピオンは誰だ!コンピュータビームガン

プロフェッショナル

一瞬の判断力が勝敗のわかれめとなる。ビームガンで早射ちガンマンと対決!!

"コニタン"でおなじみの射撃ゲームは、ただ単にシューティングをするだけのものと違い、ターゲットの中のガンマンと早射ちを競うというのがミソ。

このテのゲームとなるとガゼン張切るのが約一名。ホルスターを腰に、早速ガンマンに挑戦してみた。

第一段階はファースト・ドロー、つまり早射ちゲーム。何秒で六人のガンマンを倒せるかを競う。

どちらかというと、ガンプレイになれるための練習用ゲーム。ガンマンが銃に触れると同時に電子カウンターが作動し、銃を撃つと反応するしくみになっている。レベルは五秒から一秒まで五つに設定ができる。

拳銃の光束が広いので、まずターゲットをはずすことはないが、ガンベルトを巻いて、銃を抜くにはやはりテクニックが必要。ホルスターを使いよくしておくほどプロとして通用するようだ。

第二はサバイバル。次々に現われるガンマンを十六人倒す勝抜きゲーム。ガンマンは倒すごとに次第に強くなり、最高十六人まで挑戦できる。しかし、撃たれるとその時点でゲームオーバーとなってしまう。

これは、かなりの難敵だ。

最終ゲームはホーガンズ・アレー。識別射撃という、判断力が勝負のゲームだ。

ランダムに現われるガンマンを五人倒し、最高得点100点に挑戦するのだ。　七、六八〇円

カシオ

パチンコゲーム

持ち玉50発を増やそう

(PG-100)

ポケットの中のパチンコ店。景品はもらえないけど、電役パチンコのダイゴ味は充分だ!

台の釘、チューリップ、役物などが、次々と変化するポケット版パチンコゲーム。

●

手のひらサイズのくせに、なんと100種類の台で遊ぶことができ、打ち止め台数や出玉数を競うのだ。

持ち玉五十発をもとでに、打ち止め記録を塗りかえよう。

というわけで、一台で百台分のパチンコ台が組み込まれているパチンコゲームをプレイ。レバーを押すごとに一発ずつはじかれ、入るとランプがついて玉が十発増える。

玉をはじく強さはレバーを押す時間が長いなど強く、このタイミングが打ち止めかゲームオーバーかを左右する。

レバーは10、パターンもそれぞれに10あって、あわせて100種類のパチンコ台となっている。

これなら、パチンコ店に入ることのできない十八才未満の読者でも、充分に、いやそれ以上にパチンコのおもしろさを味わうことができる。

電子のパチンコ。ついつい熱中し、身体を左右にゆするなんてのは序の口。スリーセブンでも出ようものなら、指先に力が入り、手に汗握るといったぐあい。リアルな玉の動きに、思わず軍艦マーチが口をついて出たりして……。

五、五〇〇円

カシオ

オクト・リバーシ

指でさわれば石がうてる逆転八目ゲーム。タッチパネルでゲームが変わった!

大型液晶盤を指先が触れると入力できる、おどろきのメカ。……直接石をうつ気分が味わえ、腕も上達!

●

コンピュータ対局と人間同士の対局が選べ、コンピュータ相手の場合は一~五までのレベルが設定されている。

タッチ入力式の大型ゲームパネルと、表示窓があり、操作しやすいレイアウトに感謝。

何がうれしいかって、自分の打ちたい位置に、直接指で石をセットすることができること。

余分なボタンがないので、ゲーム進行は簡単だし、パネルが大きいので、誤操作による負けということもまず考えられない。

オクトリバーシのルールはとても簡単。

黒、白交互に石を打っていき、タテ・ヨコ・ナナメのいずれかで八目連続して自分の石を並べると勝ちだ。

石を打てるのは、必ず相手の石をはさむ位置でなければならず、はさまれるとすべて石はかえされる。

どこにも打てない場合はパス。どちらもパスの場合には引きわけとなる。

自分のレベルを知るため、まずはレベルボタンを押して1にセットだ。

右を打つには、パネルの格子の交点部を確実に指で、軽く押せばいい。

相手の石を返し、続いてコンピュータが石を打ち、再び自分で打つ……このくり返しで勝負を決するのだ。

入門レベルでも、けっこうむずかしいのですよン。

九、八〇〇円

カシオ

ターボ・ドライブ

臨場感あふれる二種類のカーレースと、八桁電卓がドッキングしたおもしろゲーム。

ブラックフェイスに、白いボタンの、精悍なスタイルが、いかにも早そうなドライビングゲーム。

●ちょっと画面が小さいけれど、運転席に坐った感覚でゲームができるのがうれしい設定。

画面上の自分の車をコントロールするのでなく、ドライビングポジションから視野が、ままんま画面なので、臨場感は実車なみ。

難をいうなら、左右対称の画面でなく、右ハンドルか左ハンドルの、運転席から見たミラーの位置がほしいところ。というのは、ドライバーからは、この画面の位置での運転はありえないから。ルームミラーがもう少し左に寄っていればベスト。

しかし、ハンドゲームがここまで来ているのだから、ゲームセンターのコクピットゲームも早く、画面の車をコントロールする設定から、このタイプに移行してほしいものだ。

ゲームIでは、刻々と変化する制限速度の表示に合わせ、車をうまく避けながら、どれだけ長く走るかを競う。

もしもスピードオーバーをしたら、ピーポーピーポー。とパトカーのサイレンが鳴り、パトカーに追いつかれると減点となる。

ゲームIIは速度制限のないフリーウェイを、平均時速140km／h以上で、右に左に車をかわしながら走行するのだ。

アクセル、ブレーキ、ハンドルに対応したボタンを押し、安全運転を心がけることが攻略法につながる。

ハンドルボタンを押すときには、フェンダーミラーやルームミラーをよく見ながら、車線変更をしよう。

前をよく見て、車が近づいて来たら早目に車線変更をするか、スピードを落とすほうが、楽にクリアできる。

レベルアップするごとに、他の車が車線変更する確率が高くなり、視界も悪くなってくるので運転は慎重さが必要となってくる。しかし、車線変更する車はウインカーを出してくるので、画面をよく見ていれば回避はそれほど難しくもない。

五、八〇〇円

カシオ

DATA BANK（データバンク）

指で書くデータバンク。計算やメモがフィンガータッチで入力できる驚異のメカ

手書き文字認識機能を持った未来感覚の電卓が登場した。必要な情報をその場でメモし、いつでも呼び出せる電子手帳。

●これはすごいメカ。パネルを指で素早く触れると、左の表示窓に書いた文字が現われるのだ。

入力はアルファベット。書き順や、タッチの位置によって誤動作はあるが、正確に書くようにすれば、すぐに解消する。

電卓で使用する場合は、フィンガーメカより、パネルのマス目が対応するタッチ入力で使用したほうが効率[illegible]。このメカが威力を発揮するのは、TEL記憶機能とメモ記憶機能だ。メモリー容量は両方合わせて一キロバイト、九二九文字分。名前と電話番号なら五十から六十人分の記憶が可能だ。

スケジュール表としても使えるし、他人に知られたくないデータや、暗証番号、預金口座番号などの機密事項も、キーワードによって保護することができるシークレット機能を搭載し、パーソナル情報カードの役割を充分果たしている。

入力はタッチで、そして呼び出すにはアルファベッド順（メモは入力順）、ダイレクト、イニシャル、スペルなどのサーチ機能で容易になっている。

また、別売りRAMパックを増設すれば、電話帳なら約百五十人分にまで容量をアップできる。

一二、九〇〇円

トミー

3D立体グラフィックゲーム

ジョーズ

双眼鏡タイプで、熱中度100%のスリーディメンションゲーム。迫熱の水中戦で生き抜け！

ポケットにポンと入れて、どこでもおあそび——というわけにはいかないけれど、立体画面のゲームは迫力たっぷり。

●

何はともあれ、ファインダーをのぞいて、スイッチオンをしてみよう。

両手でガッチリと持って、双眼鏡を見るように構え、上部のすりガラス部分を明るい方に向ければ、スクリーンがぼんやりと見える。

上部左側のサウンドスイッチをONにし、ゲームスイッチをONにすると、ピー音がしてタテ長のスクリーン上にジョーズの巨大な姿が映し出される。遠近感は充分だ。

〈ジョーズの遊び方〉

おそいかかる、にっくきジョーズを水中銃でやっつけろ!!

ダイバーを、レフト・ライトボタンで移動させ、接近してくるジョーズをショットボタンを押して、唯一の武器水中銃でバラバラにしてしまおう。

ジョーズを二十匹やっつけると一面クリアで、ボーナスステージ。一匹ずつ四匹のジョーズが現われ、これをやっつけるとボーナスポイントだ。

三人のダイバーがアウトになるとゲームオーバー。

ショット／スタートボタンを押し続けるとハイスコアが表示され、指をはなすとゲームスタートサウンドが鳴り、ゲームスタートとなる。

画面上部に現われるダイバーの一人をコントロールしてジョーズを撃破するというわけだ。

両眼をファインダーくっつけ、右の人差指をライトボタン、中指をショットボタンに触れるように、左手の人差指をレフトボタンに対応する位置に置いてゲームスタート。

画面下手前からジョーズが現われては消え、再びUターンしてもどってくる動きは、3D画面ならではのリアルさ。

動きに見とれていて、Uターンして来たジョーズに喰いつかれて一人目のダイバーはアウト。

ショットボタンを押しっぱなしでフルオートにしておいて、ジョーズの動きに合わせてダイバーを右に左にと移動させる。

ジョーズが手前から前へ進むときに撃たなければ、反転して来てダイバーが危くなってしまう。ジョーズの動きを予測することが、即必勝法といったところだ。

平面の単調な動きでなく、遠近のついたユニークさに追手。目立ちたがりのゲーム好きにおすすめだ。

五、九八〇円

トミー

音声認識ロボット

KI・KU・ZO（キクゾウ）

いうことをよく聞くからKI・KU・ZOだって！

人間の言葉を理解するロボットはかしこいお友達といったところ。8つのアクションは、キミの命令次第だ！

●

ワイヤレスコントロール、それも音声認識LSIの採用で、命令された言葉のとおりに行動をするロボットの登場だ。

身長三十センチ、体重一キロの人間味あふれた〞キクゾウ〟に、さっそく命令を下すことにした。

「すすめ！　みぎ！　ひだり！」電池を入れ、スイッチを入れているのに、キクゾウは全くいうことを聞いてくれない。ムシスルゾウなのだ。

説明書を読んでから動かすことにした。——ン、なるほど動かす前に、指定する言葉をインプットしておかなければ、何を言っても無駄だということがわかった。大収穫。

ということは、別な言葉をインプットしておけば、他人が動かそうとしても、全く違う動きをすることになる。これはなかなか愉快だ。

命令をインプットするには、キクゾウの胸についているメインスイッチと、ワイヤレスマイクのスイッチをオンにして、八つ並んだメモリーボタンを押しながら、それぞれの言葉を記憶させるのだ。

言葉の命令で起こすキクゾウのアクションは、①とまれ②あいさつ③持て④おろせ⑤前進⑥後退⑦左旋回⑧右旋回の八つ。

とまれのボタンを押しながら、ワイヤレスマイクに〞とまれ〟と声を入れ、本体のメモリーランプが点滅をやめたら記憶は完了。

こうして、次々に命令を記憶させ、マイクを持って遠隔操作をすることになる。記憶させた言葉以外の言葉には反応をしない忠実な友だちの誕生だ。

「前進！」でちゃんと進み始め、「右」「左」と、ワイヤレスマイクへの言葉どおりの動きを見せてくれる。

「待て」で両手を使って持ちあげる力は百五十グラムまでならOK。また「あいさつ」の命令では、透明の頭部、腹、口のライトが点滅し、口の中のシャッターが上下に動いて、いかにも、笑っているかしゃべっているような音を発する細かさだ。

動きはかなりスローだけど、ゆかいな友だちロボット、ゲームをいっしょにやってみるなどにはもってこいだ。

一二、〇〇〇円

学研

KO BOXING

ノックアウト・ボクシング

ボクサーの声援がそのままパンチとなる音声認識のボクシングゲーム。

今まで、とかく根暗になりがちだったLSIゲームが、ネアカっぽくなってきた。なんたって、声がゲームを進めて行くのだから。

●

声を出してゲームをする、ボイスゲームは、音声認識LSIならでは。

指先を動かすだけだったゲームが、声によってキャラクターを動かすようになった画期的な内容だ。

ゲーム本体に、ヘッドフォン型マイクのプラグを差し込んでゲームを始めよう。

マイクなしで、ふつうのゲームのようにコントロールもできるように、レバーやボタンも付いているが、やはりボイスゲームは、自分の声でコントロールしなければ面白くない。

攻撃はフック、アッパーカット、ジャブ、ワンツーの四パターン。それにディフェンスとスウェイの防御が加わっていて、実戦さながらの動きが味わえる。

4回戦ボーイから始めて、世界タイトル15回戦まで、コンピュータボクサーを相手にパンチをくり出し続けるのだ。

ボイスゲームのコツは、マイクを口から二センチ以内に近づけて声を出すことだ。そして、フック、アッパーカットなど、ことばは正しくはっきりと発音することだ。あせらず、ゆっくりと、しかし二つのことばを一秒以内で発声するのだ。

つい夢中になってドナリがちになってしまうが、こうなると言葉としてLSIが認識しない場合があるので、正しくはっきりと発声することを心がけよう。

必勝法は、とにかくパンチをくり出すことだ。ボクシングのセオリーどおり、ジャブを出しておいて、ワンツーやフックを打ち、スタミナを奪ってしまうことだ。

アッパーカットなども有効に使い、ダウンを奪えばこっちのもの。

45秒間の一ラウンドはあっという間に過ぎてしまう。相手の連打を許さず、攻撃するのみだ。

少し慣れて来たら、スウェイを多用し、ジャブとディフェンスのみで戦ったり、ジャブでスタミナを奪ったりと、多彩なテクニックを楽しんでみよう。

音声認識ならではの迫力。ただし、まわりに騒音と思われないよう、またノドをいためないようにスポーツしよう。

八、八〇〇円

日本娯楽機械オペレーター協同組合は明るい健全な青少年の育成に努め環境浄化活動を強力に推進しています。

★JOU加盟全国優良オペレーター★

会社名	代表者	会社名	代表者	会社名	代表者
㈱アポロ	段為森	㈲タイガー娯楽	早見儀信	㈱フジ・ユーエン	古館達三
㈱伊那音機	竹村武	㈲タイガーレジャー	松本昭夫	富士リース㈱	清水重信
雅楽商店	雅楽淳	㈱大栄	中村栄	㈱ブラザーズ商会	高柳孝一
恵和工業㈱	浜田英一	大光産業㈱	武市哲夫	㈱プレイランド	高橋明
㈲エムケイ	足立剛進	ダルマ娯楽機械㈱	中田和	㈲星谷アミューズメント	星谷幸男
オーケー興産㈱	八尾嘉有	中央娯楽㈱	西沢全	㈱マルボシ	加藤登
㈱小宮スポーツセンター	小宮正実	テクネエンジニアリング㈱	青島賢司	三井遊園企画㈱	三井良治
互友商事㈱	尾形嘉雄	㈱ドキ	土居欣弘	㈱モリタ	相馬達盛
サクラ娯楽㈱	若田部元幸	㈱楽京マルサン	田所武	㈱友栄	内田博
㈱三栄商会	吉川正明	㈲東名遊園	加茂桂	㈱ライト	杉山勉
三栄通商㈱	田中一彦	㈲楽娯娯楽	加茂飛智男	㈱レジャーシステム	内田徹雄
㈱シグマ	真鍋勝紀	㈱トニー	宇島準一	㈲レジャーランド	井出周助
㈲末大商事	大野敏治	日楽通商㈱	桜井俊久男	㈱レスター北海道	押切誠
スカイ興業㈱	高根宏之介	㈱日高商会	高畑吉秀	㈱ワイドレジャー	菊池康男
千信遊戯㈱	山田茂雄	㈱富士娯楽	宮治実	ワールドリース㈱	飯島清勝

JOU

社団法人　青少年育成国民会議会員
日本娯楽機械オペレーター協同組合
〒150 東京都渋谷区渋谷3－6－2(第二矢木ビル2階)
電話03 (409) 5232番(代表)

MSXソフトのコーナーどえっす

今回からの新コーナー。MSXだけをまとめてご紹介。
MSXの将来性に期待しての企画どえっす。

ナムコのゲームをMSXで——。これは大したおもしろさ

©ナムコット

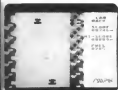
ギャラクシアン

一九七九年、ポストインベーダーの決定版として登場したビデオゲームがMSXでよみがえった。

数多いスペースものの中でも人気は最強の存在だ。——編隊飛行の後、皮状攻撃をしてくるエイリアンを、ミサイルでアタック。敵の攻撃や体当りを回避して勝利を勝ちとろう。

アンプルソフトならではのユニークゲームが五本だよ

©アンプルソフト

ブギウギジャングル

大の小太郎クンは、仲よしのあいちゃんの誕生日に招待されて、いそいそと出かけました。途中に通らなければいけない長い長いジャングルには、プレゼントが落ちています。いっぱい拾ってあいちゃんを喜ばせようと、小太郎クンははりきります。でも、ちょっとまって！ コワーイ番人が小太郎クンをつかまえようと待ち伏せしています。あいちゃんがまちくたびれて怒ってしまわないうちに、番人を上手にかわしてプレゼントを集めてね。

¥4,800

©アンプルソフト

CAR RACE

スタンバイOK？ アクセルとハンドルを握りしめてレースが始まる。乱暴な運転で行く手をさえぎる邪魔なライバル車をぶっちぎり、バシバシ追い抜いて行く。これが走行距離をのばすヒケツだぜィ。おっといけねェ、ガソリンが減ってきた。ガソリンスタンドで給油をバッチリしながら、レースを続ける。テクニックだねェ、やっぱり。エキサイティングゲームの決定版、CAR RACEをやらなくっちゃあね！

¥4,800

登場キャラクター
○ギャラクシップ　銀河系防衛軍が誇る中型攻撃機。エイリアンを追跡できる高性能で圧式ビーム砲を搭載したプレイヤー専用機だ。
○ボス——エイリアンの隊長。撃破すると攻撃力が一時弱まる。
○レッドエイリアン——隊長の護衛参謀。ボスと共に行動するが、攻撃力は劣る。
○バイオレットエイリアン　攻撃隊長。性格は兇暴で、常に警戒しなければならない。
○グリーンエイリアン——戦闘員　能力を低くしたため、質より量で攻めてくる。

■攻略のミニポイント
○四秒間の安全地帯——編隊最上部のボスを撃破すると、四秒間は攻撃が中断される。チャンスはこの時だ。
○百万分の一の電光石火——敵が撃つ最後のビームと敵との間に、自機一機分のスキ間がある。これを生かして生き残れ。
○宙返りを狙え——宙返り中のエイリアンは攻撃してこない。宙返りの頂点を狙って撃てば、得点は大幅アップ間違いなし。

¥4、500

ワープアンドワープ

コミカルキャラクターと、思考性の高いゲームをミックスした、パックマンに続くコミカルゲームのMSX版。

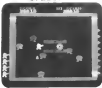
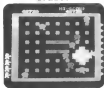
ファイターをレバー操作で動かし、ベロベロをやっつけるのだ。

ファイターの戦場は二つ。ワープで移動してピンチを切り抜けよう。

〈スペースワールド〉

ガンでベロベロをやっつけろ！ベロベロに接触するか、弾に当たるとアウトとなってしまう。三匹を連続で同色のベロベロをやっつけると、得点の高いミステリーベムが出現する。

〈メイズワールド〉

時限爆弾で、ベロベロをやっつけろ！ボタンで好きな場所にセットするのだ。一度に多くのベロベロを爆発に巻き込むとボーナスポイントがかせげる。

¥4、500

ⓒナムコット

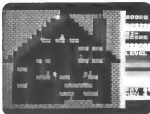
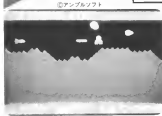
ⓒナムコット

ダビデII

侵略された祖国を救うべく、ダビデII号に乗りこんでほしい。それが君の使命だ。はるか下に見えるのは、美しい景色だが、見とれていてはいけない。敵はすでに完璧な防衛線をひいている。そろそろ敵機の荒っぽい歓迎がやってくるはずだ。だが、安心したまえ。君の乗りこんだこのダビデII号は、八方向自由自在の高性能マシンなのだ。並のシロモノではない。では、君の活躍を期待する。

¥4、800

ⓒアンプルソフト

SUPERDRINKER

今日も元気だお酒がうまい！　スーパードリンカーは無類のお酒大好きおじさん。酔拳ではないけれど、飲めば飲むほど元気一杯。

ほろ酔い気分で、あっちへフラフラ、こっちへフラフラ。しつこいお巡りさんも何のその。千鳥足でかるーくジャンプ。街中のお酒をかすめとり、飲み尽くしたら急いで逃げる。次の街へ新たなお酒をめざしてGO！

¥4、800

ⓒアンプルソフト

スクランブルエッグ

ポポロン号は今日ものんびりのん気にパトロールをしています。

ふわふわ飛行をしていたら、前方に何やら正体不明の物体が飛んでいる。

な、なんと、それは巨大なタマゴだったのです。

ポポロン号は勇敢にも空飛ぶ巨大タマゴロケットを発射！

タマゴを粉砕すると、中から可愛い鳥が昇天していくのが見える。かわいそうだけど、おもしろおかしい。

鳥やタマゴに見とれていると、山に衝突してしまうので、そこは君の腕の見せどころ。

¥4、800

ⓒアンプルソフト

さすがMSX推進役のアスキー、ゲームソフトを大量に発表だ。

THE BRAIN（ザ・ブレイン）

一人から六人までが楽しめる神経衰弱的ゲーム。

三～八つのセルの光った順番を覚えておき、その順番のセルに対応するキーを押し、プレイヤーの記憶力を試すのだ。

〈一人遊び〉

セルをコンピュータが指定。

まず一つのセルが音と共に光るので、そのセルを覚えておいて表示が画面に表われたらセルに対応するキーを押そう。

押したキーが正しければ、もう一つのセルが加わり、そのくり返して、三つ四つと新たなセルが加わっていく。

これはもう記憶力の限界だ。

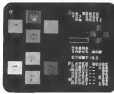
〈二人以上でミミ〉

最初のセルはコンピュータが、次からはプレイヤーが指定。一つのセルが光り、セルを覚えればプレイスタートだ。その回に答えるプレイヤー名を指定してくるので、そのプレイヤーが光ったキーを押すことになる。

押したキーが正しければ、追加するセルに対応するキーを一つだけ指定し、次のプレイに移っていくのだ。

¥4、800

©アスキー

MOON LANDING（ムーン・ランディング）

しがない惑星調査員の乗ったオンボロ宇宙船を、残り少ない燃料をうまく使って月面に着陸させるのだ。

とにかく宇宙船はオンボロなので、着陸には細心の注意が必要だ。

1～5のレベルを選択しゲームを開始しよう。

月面は三種類。レベル1と2は練習用のため月面は変わらないが、他のレベルでは、すべての着陸目標地点に着陸できるとより難しい月面が現われる。

カーソルキーがジョイスティックで宇宙船の向きを決め、スペースキーかボタンでロケットを噴射させ、進行方向と水平、垂直速度を調整するのだ。

宇宙船が上を向き、レベルに応じた速度の範囲内で、得点の表示された平らな着陸点に降りると着陸成功となる。

一度着陸した地点には旗が立って、次に着陸してもポイントとはならないので、着陸していない地点を目指そう。すべての地点に着陸成功して、次の月面に進もうぜい。

¥4、800

©アスキー

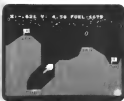
ラダービルディング

©アスキー

プロのスパイが敵のビルに忍び込んで、書類を盗もうってわけ。

ビルの中を、敵のスパイガードに捕まらないように、部屋に隠れながら、オフィスに置かれている書類を五つ以上集め、屋上を目指してはしごを昇るのだ。

白く表示されているスパイを動かし、黒い表示のスパイガードをさけながら、トイレ、台所、オフィスなどに入るのだ。オフィスに入れば書類を取ることができるが、警備室に入ると書類を一つとりあげられてしまうし、トイレに入れば十点減点とスリルたっぷり。

この他にも消火器があったりと、スパイ活動はかなり楽しいのだ。

¥4、800

MSX-21

代表的なトランプゲームのポーカーとブラックジャックが遊べる本格派。

〈ブラックジャック〉

最も基本的なルールのゲームで、手元の札の合計が21以下でいちばん大きくすることが目的だ。カードの合計が21を越えない限り何枚でもカードを取ることができ、最後にどっち（MSXが相手）が勝ったかを見るのだ。

当然、破産したほうが負けとなる。

〈ポーカー〉

役作りのダイゴ味を中心にしたポーカーゲームだ。

カードの取り替えは一度だけ手元の五枚のカードの中に役があれば勝ちとなり、ディーラー（MSX）かプレイヤーが破産したらゲームオーバーとなる。

©アスキー

さあて、MSXを破産させることができるだろうか。

¥4、800

クレージーブレット

©アスキー

戦車戦が始まった。相手の戦車めがけて誘導弾を撃ち込むのだ。

しかしこの戦車は少しやっかいだ。弾の誘導装置と戦車自身の操縦装置が直結されているので、思うようにコントロールができないってわけ。

誘導弾は壁に当たると消滅する。また、戦車の前方にはバリアがあり、敵戦車の前面からの攻撃は不可能だ。

場面によっては中央に回転ドアが出現する。チャンスがここにあるかも知れないぞ。

¥4、800

ライズアウト

地下迷宮から脱出するメイズゲーム。ただ迷路を抜けるだけでなく、パズル的要素が加えられているのかミソ。

白い人をカーソルキーかジョイスティックで動かして敵の追跡をかわしつつ、ひたすら画面最上部の出口を目指し、最適の脱出経路をみつけるのだ。

全部で二十面、敵に捕まるか溺死するかで持ち数が0になるとゲームオーバー。

武器はピストルだけだが、迷路を構成している石垣、はしご、廃板、水槽、戸を有効に使って脱出をはかろう。

¥4、800

©アスキー

パイパニック

マージャンができる人ならだれでもOKの簡単ルール。

しかし、手の内をそろえるだけのあたりまえのマージャンなんかじゃないのだ。

雨あられと落ちてくるサイコロや、矢のように飛びかう点棒が行く手をジャマする。手の内を読みながら、右左へと点棒を見ながら飛びはねることが必要だ。画面に登場するジャン吉くんを、うまくコントロールしてはやくあかろう。

頭の中がパニックにならないようガンバガンバでなっ。

¥4、800

©アスキー

エクスチェンジャー

©アスキー

青いエイリアンと黄色いエイリアンを、ブラックホールとホワイトホールを使って入れ替えるのだ。

しかし、一定回数以上ブラックホールを通過すると、エイリアンはオレンジ色に変わってしまい、ホワイトホールは通過できずにぶつかってしまう。

ブラックホールとホワイトホールは一定時間ごとに左右が入れ替わるし、面が変わるにつれて、カーソルキーとの対応も左右対称となったり機雷が置かれていたりで変化はたっぷりだ。

¥4、800

コメットテイル

流れるほうき星をコントロールして、宇宙のチリを、食べよう。

自分と同じ色のチリを食べるとほうきの部分が長くなり、敵と同じ色のチリを食べると敵のほうきが短くなるのだ。

頭の部分を壁やほうきにぶつけると負けてしまう。

ある程度ほうきが成長できれば脱出口が開く。

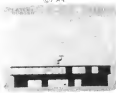
自分の色の脱出口から、うまく脱出できれば次の面へ進める。

先ははるか五十面まで。果たしてキミは全面クリアできるだろうか。

一人ゲームのときは、MSXを相手にし、二人ゲームでは互いにジャマをしあいながらゲームを進めていこう。

この場合、二人とも消えてしまった時点で終了してしまうので、面を進めたいなら、ある程度の協力が必要となる。

どこで敵をツブすか、それはキミ次第なのだ。¥4、800

©アスキー

ザ・ビッグ・プロレスリング はほんとにほんとにビッグなのだよっ——で、開発舞台裏は？

今日は、いま話題のザ・ビッグ・プロレスリングを開発したテクノス・ジャパンにおじゃまして、開発の舞台裏の話などを聞いてきました——。

テクノス・ジャパンとしてはミンキー・モンキー、スクランブルエッグ、ドミー、ゼロイゼ、そしてこんどのザ・ビッグ・プロレスが5作目。そのプロレスが大ヒットで、開発室もなかなか活気がある。

企画の段階からプロレスで行こうということに決まり、開発スタッフもみな大のプロレスファンで、楽しみながら作っていくことができたそうだ。

だからゲームも、プロレスマニアならではのいろいろな細工がしてあるとのこと。

例えば、マットは新日本プロレスのマットを使っている（全日とはロープが違う）。レフェリーはジョー樋口のパロディで、解説にはちゃんと山本小鉄が画面中央にいるそうだ。

※プレイヤーには忙しくて、ゆっくりと見る暇はないかもしれないけれどね。

開発期間は、クリスマスまでに間に合わせるために四カ月しかなかったが、もっと時間があったら、ニードロップなど、もっと多くの技が入っていたそうだ。それに、ロープなどが伸びたりしたらもっとリアルになっておもしろかったかもしれないとも。

最初からゲーム性はともかく、ショーとして見せるように、マリオブラザーズの雰囲気にしたかったとか。そのため、タッグマッチ制も企画の段階からすでに入っていたのである。

ゲームの難易度としても、第八試合をピークに、後は同じパターンの繰り返しとなっていて、根気と体力があればどこまでもできるように作ってあるのだ。

サニー、テリーの声は、開発の富山さん。悪役レスラーは、米田さんの声。ゴングは、鉄の灰皿を叩いた音。

悪戦苦闘ぶりが話にも伺われたが、なかなかチームワークがまとまっていて、次回作も期待できそうである。

ザ・ビッグ・プロレスリングの テクノス・ジャパンより お知らせだあぁーっ!

■過激な御意見募集だあーっ！

ザ・ビッグ・プロレスリングを遊んでみて感じた事、意見、ハイスコアを取る秘決などを、手紙かハガキでお知らせ下さい。

御意見をお送り下った方、全員にザ・ビッグ・プロレスリングのポスター、カタログなどをプレゼントします。

■社外モニターを募集中だあーっ！

テクノス・ジャパンでは、社外モニターのアルバイトを募集中です。モニターになっていただいた方には、発表前のゲームを遊んでもらい、意見を聞かせていただきます。(尚、自社に直接来社できる方に限ります）申し込みは、下記の住所にハガキで。

〒160 東京都新宿区西新宿6丁目5番27号 大黒ビル4Ｆ
㈱テクノス・ジャパン TEL03(342)0291

まってるぞおおおーっ!!

パソコンゲームソフト

今月はおすすめ10本が登場!!

PASOCOM GAME SOFT

ゴミムシクン

ポニカ

おそうじ大好きのゴミムシクン、子供たちが楽しく遊んで帰ったあとの遊園地できれいにそうじをすることにした。

しかし、遊園地には、なまけ者のおじさんと清掃車がいて、自分たちの手柄にしようとしてゴミムシクンを追いかけてくるのだった。

拾ったゴミを横取りされないようにして、唯一の武器である〝わっ〟と驚かすことでおじさんを気絶させ、遊園地をきれいに掃除しよう。

①清掃車はおじさんを乗り越えることができない②清掃車をくぎづけにする③ゴミを拾う順序を考える④できるだけおじさんを気絶させないでゴミを拾う――これがハイスコアへつながるテクニックだ。

PC8801 二、八〇〇円

キャノンボール2

ポニカ

映画キャノンボール2がゲームソフトになったのだ。ルールのないのがルールというカーレース、キャノンボール2がスタートした。

ロスを出発してニューヨークまで、アメリカ大陸横断の一番のりをした者が勝利者となれる過酷なレースだ。キミの愛車はスタリオン・ターボ。

一時間でも早くニューヨークまで走行させるのだ。

走りながら燃料がなくなったらゲームオーバーとなってしまうので、タンクローリーからガソリンを奪って補給しよう。

途中で他の車に衝突されたり、ジェット機からの爆弾にあたると爆発してしまう。

走行距離が二千五〇〇km以上になるとスピードは倍になるし、百万ドルを持って走るといくつかの利点があるのだ。

ドラゴン&ジョーズチームになりきって爆走しようぜ。

FM7／PC8001／PC8801／X1 三、五〇〇円

スーパーコンパイラ

アンプルソフト

ゲームを作る場合、BASIC言語だと、エキサイティングな、反射神経型ゲームなどの高速性を必要とするプログラムには不向きだと感じているゲームクリエイターのキミに、もってこいのソフトが登場した。

スーパーコンパイラは、BASICプログラムを、高速なマシン語に自動変換するので、スピードも今までより十数倍と飛躍的にアップした。

メモリ上に、コンパイラ本体とランタイムパッケージ、BASICソースプログラム、オブジェクト（もちろんROMにはインタプリンタ）が共存しているので、デバッグが容易だ。

グラフィックスも高解像度、TALK命令も完全にサポートできる。

PC6001－MKII／PC8001－MKII／PC8001－MKII　六、八〇〇円

DUNGEON（地下迷宮）

光栄マイコンシステム

サルゴス島の片田舎に生まれた若者になりきって、この島に隠されているというエル・トラド（黄金郷）を求めて旅に出るロールプレイングゲーム。

——うわさを聞いたキミは、水の入った皮袋と食糧を詰めた袋を背負って村をあとにした。

地上での行動では食料がネックとなるので、なるべく平地を歩きながら町を探し、町の近くで修業することから始めよう。

モンスターを倒すことで、少しずつ金を貯め食料を買ったり寺院に献金して耐久力を養うのだ。そして、十分に耐久力や経験度を増してから島の探険へと出かけることがポイン

倉庫番2

シンキングラビット

ゆかいなアルバイトシリーズ待望の第2弾だ。

今回はなんと倉庫が五十面。倉庫番の問題を作る倉庫番エディターも付いていて、キミの頭は悩むこと必至！

——大きな倉庫会社で、前回の仕事ぶりを認められたキミは、職を失うことなく、再びアルバイトをすることになったのだ。

例によって、倉庫の荷物を赤い点のある所へうまくかたづけよう。

荷物はひとつずつしか押すことはできない。ヘマをして隅っこへ押してしまうと動かせなくなるのでご用心。

だからって壁はビクともしないから念のため。

一つの倉庫で五回失敗するとクビになってしまうので、よーく考えて荷物をかたづけるのだ。

前回とちがうところは、好きな面にチャレンジが可能なこと。五十までの数を入力すると、その面からスタートできる。

もうひとつは、倉庫番エディターの活用だ。

解くよりは、問題を作るほうがおもしろい——ということで、自由に作るためのエディターがこれ。

この楽しさを知ったら、もう倉庫番フリークになってしまうことうけあいだ。

PC8801／PC8001－MKII／FM7　テープ　四、三〇〇円　ディスク　四、九〇〇円

CONSTRUCTION（ビデオゲームキット）

光栄マイコンシステム

〝ゲームをただプレイするだけじゃ物足りない。やっぱり自作でゲームを楽しまなけりゃ〟というプレイヤーが、涙を流して喜ぶゲームキット用ソフト。

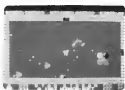
まずはアクションゲームを二本楽しんでから、ゲームを創作しよう。

ごくごく簡単に、オールマシン語のプログラムができあがる。

メニュー画面で、タイトル作り、BGM作曲、スピード、キャラクター作りなどゲームの各部分を選ぶのだ。

グラフィックエディター内蔵なので、素晴らしいタイトルが作れるし、パネルを呼び出し迷路づくりやワープ設定など、メニューからキー操作で呼び出して創りあげることができる。

出来あがったゲームをテープ

トとなる。
また、マップを作ることもポイントだ。とくにダンジョン内に入ったら、慎重にマップを作ろう。
非力な若者を、たくましい勇者に育てあげることが、エル・ドラドから生還できる唯一の道なのだ。

PC8001／PC8001-MKII／PC8801　五、二〇〇円

にセーブ。このゲームは、コンストラクションなしに、単独でオールマシン語ゲームとして起動するのだ。
難しいコマンドを覚える必要なく、ゲーム作りを楽しんでみよう。

PC8801　五、八〇〇円

STAR STREAM（スターストリーム）

ハドソン

二×××年、銀河系の平和は東西両陣営の軍事バランスによって保たれていた。
宇宙嵐（スターストリーム）にまき込まれた地球軍パトロールは、好戦的なバルタン星人の領域深く迷い込んでしまった。
バルタン星人のスクランブルを受けながらも、パトロールは懸命にかわしていた。
パトロール船には誘導ミサイルが装備されているだけだ。次々と繰り返される攻撃をかわすには、マザーシップ本体を撃墜しなければならないのだ。
果たしてバルタン星人のインターセプトを阻止し、パトロールは無事生還できるだろうか。

FM7／X1／PC8001-MKII　三、二〇〇円
PC6001-MKII　二、八〇〇円

筒井康隆のケンタウルスの殺人

フィルコムソフト

筒井康隆原作の、犯人当てシンキング・アドベンチャー・ゲームだ。
〝犯人は誰だ！〟と、人、ロボット、異星人の容疑者の中から犯人を探しだそう。
——乾燥機のスイッチが切れたとき、すでに被害者はミイラと化していた。
犯人は人か、ロボットか、異星人か……。未来の犯罪は複雑怪奇。
キミはアルファ・ケンタウリ第二惑星の名探偵になって、推理をすすめて行くのだ。

FM7／PC8801　三、六〇〇円

ヘリボーン作戦VC

フィルコムソフト

シミュレーションウォーゲームの雄、アバロン・ヒルのゲームがコンピュータゲームに登場だ。
〝デルタ地帯を掃討せよ！〟総司令部から、空中騎兵（ヘリボーン）部隊を指揮するキミに命令が下った。ベトコンはどこか？　対ゲリラ作戦は至難の技、敵ベトコンは、民間人にまぎれて肉迫してくる。
誤って市民を殺害すれば、その感情はベトコン側に傾いてしまう。また、住民を味方につけようとする北ベトナム正規軍にも注意しなければならない。
地上を警備するのは南ベトナム軍だ。必要なら、野戦砲兵の支援も受けられる。
さあ、ベトコンの活動を封止するのだ。ベトコンを探し出し、せん滅だ。恐怖と混乱が支配する戦場で、キミは生き残ることができるだろうか。

PC8801（ディスク）　七、八〇〇円
PC8001-MKII／FM7（テープ）　四、八〇〇円

ザ・スクランブル（防空識別圏を突破せよ）

フィルコムソフト

変転する国際情勢の中、国境に配置された極北防空軍司令官となって、限られた軍事費の中で、いかに領空侵犯してくる敵機を迎撃するか——架空の防空ストラテジー・ゲームは、緊張感が充分に味わえる。
〝アラート（警戒）！　国籍不明機接近。北東百五十キロ、高度八千フィートの地点。迎撃機発進せよ！〟
突然スクランブルの司令が発せられた。遠く、極北の空に超大国の思惑がうごめく。
A国司令官のキミは防空戦略をたて、B国の偵察機を阻止できるだろうか。勝敗は果たしてどちらに！

FM-8／PC8801　四、五〇〇円

ロボットフェスティバルで大人もちびっこも大歓声！

タイトーの開発した口ボットは、参加型のイベントロボット。ロボットを自分でコントロールできるので、大人も子供も大喜び。では、年末年始に東京のホテルで行なわれたフェスティバルの数コマを！

お正月らしく、おめかしした子供

大人のほうが楽しんでる？

おとーさんとちびっこ２人でグランプリ気分

ドット君(右)とビット君(

タイトーの参加型ロボットのフェスティバル会場へ潜入

待機中のドット君。前のパネルでインプット

東京・新宿副都心の高層ビル街にある、ホテル・センチュリー・ハイアットの年末年始の催しのひとつとして、十二月三十一日から一月二日までの三日間、〃タイトー・ロボットフェスティバル〃が開催されているというので、元旦早々、仕事始めとして出かけてみた。当然、参加することを目的として。

初詣の晴れ着の美しさに見とれながら、午後一時半ごろ新宿駅に到着。色どりの華かな人混みを抜け、目的のホテルの地下一階の会場へ急いだ。

正月パックの宿泊客対象の催しは、ロボットフェスティバルの他、マイコンルームやおもちゃの国など約二十種類。大人も子供も、充分に楽しめる盛りだくさんの内容だ。

会場に入ると、ピコズンとビデオゲームの電子音。一日三回のフェスティバルの時間の他はビデオゲームの部屋となっているのだ。

テーブルゲーム、コクピットゲームなどが二十五台、その先にロボットのためのディスプレイ・ユニットが設置されていた。

第二回目は十四時から。五分前には、着飾った子供を連れた家族がワンサとおしかけ、早くもロボットに視線が集中していた。

最初はプログラム・ロボットの登場。三・六メートル四方のフィールドで、ロボットをプログラム通りに走行させるというゲームロボットだ。

主役は、お客とビット君、ドット君。その前に、フェスティバルを盛りあげるために、このフィールドで、ダンスロボット

ROBOT FESTIVAL

なかなかうまいでしょ?

ドット君が走行中

美女とゴリラのダンス

カクジくんにインプット中

ビット君のスタートだ

がダンスを披露。ゴリラのゴン太と美女のナンシーのペアが、音響に合わせて踊りまくるのだ。

盛りあがったところで、会場から二組の家族が選ばれ、プログラムゲームの開始だ。

六十四個に分けられたマスから、通過しなければならないマスが標示されると、参加者の出番となる。

電光表示されたマスを、ロボットが通過して、いかに早く戻って来るかのタイムを競うのだが、その進路をプログラミングする時間も加えられるので、面白さはかなりだ。

アシスタントのお姉さんの手を借りてプログラムが済んだら、ビット君から走行が始まる。

通過したマスは点灯し、そのコースは、フロントパネルにも表示される。

声援の中で二台のロボット君が交互に走行を終わり、勝負が決まると、カッパの形をしたホスト・ロボットが、賞品を書いたプラカードを持って、頭のお皿に賞品を乗せて登場となる。コミカルなスタイルに会場は大歓声だ。

続いての競技は、同じフィールドを使ってのアミダくじ。インベーダーの子供のかっこうのロボット三台でアミダくじの始まりィ。外国からのお客も加わって、国際色豊か。

マス目をまっすず進むかを思うと急に曲ったりで、全員ハラハラドキドキ。スリル満点の競技だ。

おつぎは場所を移動して、スピート・ロボットの競技となった。

ラジオコントロールで、自在に動きまわるロボットが、三対三でいろんな競技をするのだ。

このときは風船割り競走。フィールドは、一・八×三・六て床から集電する方式のため、ロボットの動きはかなりスピーディだ。

ロボットの操作は、三人ずつ二チームに分かれ、各自が二本のレバーを前後に動かし操縦する。

頭のうしろに風船をつけ、前に針を突き出した赤と青の六台のロボットが動きまわると、大声援が飛びかう。

自分がロボットをコントロールできるので、この競技の人気は抜群。ちびっこそっちのけのお父さんまで飛び出して、イベントは最高潮。

ン、実は参加したものの、レバー操作を誤って、すぐに風船を割られてしまった。ククク、ずあんねーん。しかし、これはおもしろい。参加型ロボットはこれだ! って感じなのだ。

この他にも、別なコーナーで字書きロボット・カクジくんもぐわんばっていた。この日はちびっこ用に、名前書き。

係員がプログラムした文字を、自走しながらサインペンで書いて記念品としてプレゼント。ひと足早い書き初めに、受け取ったちびっこたちは大喜び。

――今年は、全国でタイトーのロボットフェスティバルが数多く催されるとのこと。ゼヒ一度、キミの手でロボットをコントロールしてみてほしい。

知ってれぽーと
by うる星あんず

今回をもって、僕のレポートを一時休載いたします。あまりの低支持率に、スポンサー（AMライフ）がおイカリして……。なんのこっちゃ!! 実は、あまりの毒舌さにより、メーカーからAMライフの方にクレームがいってたりして……。そんなことはありません。
とにかく、超私的理由で、勝手にお休みさせていただきます。ただし、復帰の見込みは全く立っておりません。ゴメンナサイ!
といいながら、今回は毒舌にミガキをかけてひょーかしてみましょう。
P.S.僕にはげましや質問のお手紙、また、むかつきのお手紙などありましたら、AMライフ気付"あんず"までお送りください。

Ansの毒舌ひょーか●次に掲げるレポートは、僕と友達でNEW MACHINEの長所、短所を分析、ひょーかしたものです。
あくまで本音で書いたものであって、MAKERさんをけなすために書くのではなく、今後のNEW MACHINE製作にあたって、少しでも参考にしていただけたら…と思い、あえてきついことを書くのです。その点、ご理解の上、以下のレポートをごらん下さい。
〔僕は××君みたいにMAKERにすりこぎできないもん! 体裁だけつくろっておけば会社（大人）は喜ぶけどさ。人間、裏と表が別れすぎるのも問題だと思うよ!!〕→結局自分ではできないから、ひがんでいるだけにすぎない？ のかもしれない。

※ひょーかのランキング 甲(Good) 乙 丙(Worse)(問題外)。またそれぞれ、上中下に細分化してあります。

New machine name & maker	分析とひょーか
rabble rabble namco ㊟ナムコにしてはあまり、シェイプアップせずにいそいで出したんだなと思います。	〈よいてん〉 エネルギーが植物の成長におーじて増加量が異なる点、また、GAMEそのもののせってーが、けっこーこみいっていて奥が深い キャラがかわいい、soundが大変良い。 〈わるいてん〉 たしかにGAMEは偶然性がないと面白くないけど、完全に運となると話は別、GAMEでないネ! 僕なんか宝箱あけても蛇ばっかしでいじけているのに次にプレイした子が王様の王冠を1面で一発で出しちゃったりするんだものな、人が苦労してせこく蛇（4000てん）をあつめて点をかせいだのに1発で10万点だすなんて、とほとんどすねてばかりのGAMEです。 それに色はバッチイし、虫もたくさんいるし。㊟ 又、とっつきやすさにも問題があると思います。 2本の8方向レバーでそれぞれ異った動きをするなんて かわいーなんて言いながらはじめてやる女の子なんか見てると、すぐにギャーギャー言いながら、3機デンデンデデンデンとデス・ミュージックがなって あっけなく終ってしまい、かわいそうです。 友人のエビノー君曰く"あんなの農場つくるのが楽しい園芸GAMEだぜ"。ちなみにエビノー君は、まさかのまさかです。 ひょーか 乙の上
VASTAR SESAME JAPAN	〈よいてん〉 色がきれいでリアル、すぐにでもその世界にひきずりこまれ100円入れたくなるそんな感じがします。 〈わるいてん〉 ゲームの2大アピール要素（色、サウンド）のうち、サウンドがいまーと思う人がかなりいる、また 敵が強すぎるという点で、みんな2 3回playして挫折しちゃいそうな気がしないでもない、一番気になるのはキャラクターの©ですよ、気をつけて下さいネ! ひょーか 甲の中
NOVA UPL	〈よいてん〉 色がきれい 敵のキャラの型もセンスいーなと思う（特に貝の型しているもの）、ルールが単純でだれでも1機目で理解し、楽しめそう、やってて爽快だもの、ギャラガタイプのゲームは!! 〈わるいてん〉 サウンド、この一点につきる。 ひょーか 甲の下
REGULUS Sega	〈よいてん〉 独特な色の表現で、独自の世界を確立している、個人的にはこの色大好きです、きれーだもの。 〈わるいてん〉 ゲームのパターン数が少なく先が見えてしまう。 また面の配点が少なく、面を上げるのに時間がかかる、これでは上手ない人は、あまり点数がいかず、"むずかしいGAMEだ"と思って終ってしまうように思います。 ひょーか 乙の上
THE BIG PRO WRESTLING ©Technos Japan 販、Deco	〈よいてん〉 どこの会社でもプロレスをGAMEにしようという話は出ていたが、まさか本当に出るとは思っていなかった。やってて非常に面白く、かつ、燃えるので非常に良い。 〈わるいてん〉 はじめは大変面白く感じられ甲の上をつけようと思ったが、2～3回やると同じパターンで何点でもいくというGAMEの奥のなさがすぐわかり、'やはりテクノスジャパンだなー'という友人の言葉にうなずいてしまう。 友人曰く、"プレイヤーがchampion baseballのように選べたらなあ 漢の攻撃パターンがもっと多彩だったらなあ"、残念です。 ひょーか 乙の上

大自然のおくりもの!!

美容・保健・若返り・老化防止・スタミナ増強に……………

若い時には考えもしなかった"老化"という言葉。実はすでに若い時からすでに目に見えない体力の老化現象は始まっているのです。若い時、活発であったはずの細胞の合成が、年とともにダウンし始め、老化は除々に進行するといわれています。

全ての人々に共通な「いつまでも若く、はつらつとしていたい」という願いに応えて健康食品販売センターは、皆さまに天然ビタミンE・FスタミンESをお送り致します。

リノール酸(ビタミンF)とガンマーオリザノールが多量に含まれており、タンパク質、ビタミン等の酸化とりわけ脂肪の酸化を防ぐといわれております。

人間の体を構成している細胞一根幹をなす大脳中枢、副腎皮質を始め、末々の細胞に至るまでに作用して、その酸化破壊を防ぎ、「老化」防止に優れた効果を発揮いたします。

その主なる効果としては血中コレステロールを低下させ、動脈硬化を防ぎ心筋梗塞、脳卒中の防止、血圧の正常化、血管の若返り、ガンの予防、腎の働きの調節、抗炎症リウマチの軽減、男子精子の産生、月経異常の改善etc。

☆お申し込み方法
料金は商品到着後、現金か為替で指定の場所にお支払い下さい。

健康食品販売センター

〒107 東京都港区赤坂2-15-18 西山興業赤坂ビル503
TEL03(585)9301

お申し込み書
定価6,500円を(　　　)個､計　　　　円
申込人住所
TEL
氏名

全国ゲームランド探訪

毎月一回ゲーム大会を催して地元に定着明るい地域づくりに貢献しているゲームセンター

連載ルポルタージュ 7

神奈川県相模原市／大野ゲームセンター

レポーター／野中美木子

アシスト／うなやまのりえ

写真／佐鳥周記

一回お休みだったゲームランドルポに再び登場のレポーター美木子お姉さん。今回からアシスタントに、本誌グラビアなどでおなじみの、うなやまのりえちゃんが加わり、にぎやかーになりましたよ。

チビデカコンビで相模大野へ直線

「お待たせ!」
えっ? 待ってなんかいないって。じゃ「おまた」ぐらいかしら? どっちにしろ、久々のミキちゃん(自分でちゃんなんかつけちゃってブリブリかしら)の登場!

お休みの間に、モリモリとカバ丸のように食いまくり、ゴロゴロ寝てばかりいたので、まあ何というかコロコロと太り体力もつきました。
そこで今回は、この体で神奈川県までころがって行くぞ——。

私のあと押しと、コントロール役はちと育ちすぎののりえちゃん。わたすの新しい妹です、よろしくね。
ころがりながら乗った電車は、ロマンスカーで有名な小田急線。電車の中はころげずに静かに坐って、下北沢・成城学園前・向ヶ丘遊園など、聞き慣れたハイソサィエティな駅を通りすぎ、やっと着いた感じの駅が〝相模大野〟です。
町田のひとつ先の駅なのですが、改札を出て、わあーっ、またもや不安。ロータリーもあるかないかわからないよーなところに連れてかれるんだから。
と、スタッフをにらもうとすると、あわてふためいたスタッフは、近くの交番へ。
いいえ、決して私ら二人を恐れて助けを求めたのではないのです。
目指す「大野ゲームセンター」の場所を聞きに行ったのレス。
そして、バス一台がやっと通れるくらいの商店街を、大きな通りのぶつかりまでトボトボと歩きます。

そう、お巡りさんが、大きい通りの信号の左側とか言ってたものね。
「れっ?」ありませんね。でも今日は、強いのりえちゃんがついているから、迷ってもこわくはないものね。
といっているうちに、のりえちゃん「あっ、あったよ!」とずいぶん明るいところがあったので、無事ゴール!(しかし、ここだけの秘密の話、お巡りさんが左側っていうから、左に曲がる手前に大きなパチンコ屋さんがあって、中に小さなゲームコーナーがあったりして、間違ってしまったりして、あたしたち、キャハハハ……)
目的のゲームセンターは、街道に面したマンションの一階。ずいぶん大きなお店です。
いざ中へ。わあお、なかなか広いのです。
東京と違って、ゲーム機もせせこと置いてないし、通路にしても、ちゃんと人が後ろを通れるほど余裕があります。
正面の壁は? 急に外になっちゃったみたいな青い空に白い雲がプカプカ浮かんだかわゆい壁紙なのです。
そして、天井や横の壁からはおいしそうな果物がたくさんブラ下がっています。
早くも取材をしているわたしめをよそに、のりえ姫はゲームに挑戦すべくキョロキョロウロウロ。
一つ二つと……。ゲーム台は八十台近くはありますね。でも機械は新しい物から古い物(古いというのはおかしいけど、ずいぶん使い込んだ様子で、レバーのあたりなどメッキがはげていたりして……。いったい何十人いや何千人の人が使ったんでしょうね)まで種々雑多。いろんなゲーム機があります。
「お?」のりえ姫が真剣な顔でゲームにとりくんでいるぞ。どれどれ。
「得意のバレーボール?」。お正月の休みにきたえた腕前は? ムフフ、なかなか手つきはサマになっている。
はじめは笑顔だったのりえちゃん、だんだん歯をくいしばって、ロス五輪の女子バレーチームのメンバーのような表情になっていくのでした。
と、そこに佐藤さんご登場。
店長さんかと思ってたら、ここ大野ゲームセンターを含む、アミューズメント関係のお仕事をやっている、㈱グッド・マインド・カンパニー(楽しい気持ちにさせる会社という意味とか)の営業部長だそうで、ちょっとこわそうなイメージですが、肩書きとは違い、とてもまじめでていねいな方なのです。

店内も演出次第というわけで飾り物も女性好みに

——ずいぶん広いですねえ。
佐藤　六十五坪ぐらいですか。新機種には常に敏感で、新しいものが出たら、いい悪いという評にかかわりなく、まずそのゲーム機を置くことにしています。
——お客さんは地元の人がほとんどでしょうか。
佐藤　営業時間帯によりますが、昼間は大学生が多く、夜になると地元の人が多くなりますね。(午前十一時~午前四時)
混むピークは夕方七時前後と深夜一時前後の二回です。
——そんなに夜おそくまでの営業で、地元の方々の反対や苦情もあるんじゃないんですか?
佐藤　いやあ、それが、去年の六月にオープンして以来、そういった苦情は一件もありません。
また、お酒を飲んでのトラブルも一度も起っていません。
むしろ、このあたりは日ごろから静かすぎるぐらいで、このゲームセンターができて、かえって明るくなってよかったと言われているくらいなん

です。

――うわあ――。そういうの、いいですね。

地元の中にとけ込んでいるゲームセンターなんて理想的ですね。

佐藤　ゲームセンターというとまだまだ、暗くきたないというイメージがあるでしょ。

そんな偏見を持たれないように、明るくし、ゲーム機の上には常に手あかなどがついていないように、いつも清潔を心がけています。

もちろん男のお客様だけでなく、ペアのお客様にも、気軽に楽しんでいただけるようにと考えています。

――なるほど、雲の壁紙も、フルーツの飾り物も、女の子には目につきやすいし、心がなごやかになるもの。心にくい演出ですね。

そういえば、わたしがお話をうかがっている間も、二、三組のカップルが入ってきました。

おや、のりえちゃんが呼んでいます。これから、ミキ対のりえの初試合の始まりです。

挑むゲームは、ポールポジションⅡのアクションシート。わたしがハンドル握るの苦手だって知ってるのに、いじわるスタッフなのです。

のりえちゃんは、すでにレーザーグランプリで、高得点を出しているから、わりに平然としています。

のりえちゃん、意気揚々とシートに座わり、ハンドルを握ります。

コースは富士スピードウェイ。なかなかするどいハンドルさばき。「おぬしなかなかやるな」と思ったその時、「ギャーア」とすごい悲鳴。

「ぶつかるとすごいの。体が浮くみたいで、お尻が気持ち悪いの、やだあ――」とのりえちゃん。

結局、シートにこだわりすぎて一二、五七〇点。

二番手はミキ。免許はちゃんと持ってるものの、この二年ほどハンドルを握ったことがないのが自慢。

しかし、免許も持っていないのりえちゃんに負けてたまるかとライバル心がメラッ！

いざ！といいたいところだけれど、カーブの多いコースはまず無理だろうと判断して、テストコースにチャレンジ。

「もっとスピード出さなくっちゃ！」とスタッフにけしかけられて、アクセルを目いっぱい踏んだとたん、

「あっあっ、看板にぶつかるう」

体が外に飛び出しそうになり、カーブのたびに体が右や左へ。これは普通のクルマ運転するよりこわいよ、ゼッタイ。

冷汗ダラリ、心臓が飛び出すほどドキドキした結果は八、三八〇点。最下位の成績で、あっさりと負けたのです。

何とか負けを奪回しようと、どうにか得点できそうなゲームを捜しました。

その時、気になったのが、テーブルの上の貼り紙。九万点を取るとメダルサービスなのだそうで、再び佐藤さんに聞いてみました。

佐藤　最高得点以上とれた人には、メダルをサービスして、メダルゲームを楽しんでもらおうというものなのです。

そうですね。こうしてあると〝よしガンバっちゃおう〟という気になりますものね。

壁にも、各ゲームごとの最高得点から、二位、三位がズラッと張り出してありますね。

佐藤　これは、この得点以上のスコアが出れば、すぐ張りかえるんですよ。

それと、ここ大野ゲームセンターでは、毎月一回、一つのゲーム機種を決めて、ゲーム大会を開いているんです。

だいたい三十人ぐらいの参加者で争ってもらっていますが、全員に景品を出しています。なかなかいい商品なので人気がありますよ。

――どんなものですか？

佐藤　たとえば一位はウォークマンとかペアウォッチ、二位にはテニスラケットといった具合なんです。

――（無言）

スタッフの呼ぶ声に我にかえって、ハイパー・オリンピックのテーブルへ。

これには、ミキものりえちゃんも渋い顔。

百メートル走は、二人で力を合わせてヨーイドン。

「こりゃ、指が死んじゃうよ」とミキが言えば「うーん、だんだん腕も痛くなる」とのりえちゃん。

百メートルは楽々？　クリアして走り巾跳び。

白線を越え、二回ファウルののりえちゃん、三回目は何とか跳べたけど、三メートルでゲームオーバー。

わたしはといえば、三回ともファウルで、選手は頭をかいて終わりだったのです。（えーっ実はその後ちょっと凝ってまして、筋肉痛に悩んでます）

「もう少しゲーム音を小さくして楽しめるように出来るといいなあ」

と佐藤さん。ニコニコしながら、

「将来は、表にバンドを呼んだりして、イベントをやりたいんですよ。街をもっと明るい感じにして、〝大野ゲームセンター〟が、相模大野の代名詞になるようにしたいなあ」

テレくさそうに頭をかきました。（イベントやる時は、ミキネアカで、相模大野のためにガンバっちゃうもんね）

外に出ると、もうすっかり暗くなっていて、ちょっとうしろを振り返ったら、ネオンがチカチカと明るく照らしていました。

地元のためにガンバるゲームセンターでした。

読者が独占できるうれしいぺえじ

読者投稿による
おれっちのゲーム攻略法

なぜか再び反響が大きくなって来たこのぺえじ、担当者としても、とわいへんうっれしくなって来た今日このごろです。それでとゆーわけでもないけれど、今月は増ぺえじで、一人の読者からの攻略法を載っけることになったのです。

前号にひきつづき、群馬県のMr STクン自信のマッピー大攻略PARTIIに加え、埼玉県・藤井実クン富山県碓井智人クンのお遊びレポート。印刷段階で、文字のカスレ等があるとは思うけど、そこんとこは、熱烈読者諸君のこと、ちゃんと読破してくれることを期待します(一)

1

MAPPY 大攻略

1000000 へのAdvice!!

PATTERNの(あくまで)紹介

ここに紹介するパターンの一例を参考にして100万点, 200万点目指し また自分のパターンをつくりあげてください

記号

- トランポリン —— 10 pts
- パワードア —— ミューキースが1匹増えるごとに 200 pts, 400 pts, 800 pts, 1200 pts, 1600 pts, 2000 pts, 3000 pts, 4000 pts, 5000 pts また ニャームコがはいると それぞれ×2がつく。最高6000×2
- ドア —— 1 HIT 50 pts.
- [ラ] [T] [マ] [モ] [金] —— ターゲット —— それぞれ ラジカセ、TV, パソコン, モナリザ 金庫の略
  ※ターゲットの位置はどのROUNDでも同じ位置にあります
- MAPPY —— 20000 pts と 70000 pts で増え 計5匹 でそろうLOVELY CHARACTER!!
- ニャームコ —— 高得点のカギをにぎっているネコ
- ミューキース —— 用注意ネコ

この後は永久パターンの応用をやるか、つかさず
ターゲットを取って　1面クリアーです

(2)ベテラン用パーフェクトパターン（目標30000 PTS）
プロセス 1
　このパターンは、「パターンくずれ」といわれる動き、
(ミューキースがGAMEが始まったと同時に向かって来る状態)
をしたら出来ません(1)のパターンはしってもできます）
ます、START地点から左のTVを取り　中央ブロック
の2階で　2回フェイントをします　それから、右ブロックの
4階の金庫をドアを使いすりぬけます　このときニャームコ
が入っていますから1000PTSもらえます　それから、右ブロック
の1階を通り中央ブロックの2階で1回だけフェイントして
その4階でTVを取ります　そしてそのまま　いって左ブロック
3階にいきます

プロセス 2

内側に　2匹　をはなれ島攻撃

左ブロックの3階に来たら
後からついてくるミューキース
を3階の内側にはじき、
中央ブロック3階から来るミューキースをはなれ島攻撃で
はじきます。そうしたら　左ブロック1段目のところでフェイントに
て　ニャームコがNo.3のトランポリンへ降りてきたら　左ブロック
の2段目のところに少し居て、中央ブロックの3階のラジカセ
に入ったらそれを取って　ノンストップで　右ブロックの1階
をダッシュして　6階のラジカセをつかさずとって　1階から
No.2のトランポリンへ出ます　このとき6階のパワードアが
じゃまでリターンした　ミューキースは　1階をせめてきません
から、こわがらずに1階でダッシュしましょう、そして　右ブロック
4階のドアを開けておいて　少しフェイントして点をかせぎ、
中央ブロック1階のマイコンにニャームコが入ったら取り
ましょう

プロセス3
それからノンストップでつかさず　左ブロック6階の
マイコンを取り　左ブロック1階のモナリサを取り、
2階から、No.3のトランポリンに出て　中央ブロックの
5階のモナリサを取って　左ブロックの3階のドアを開け
ておいて　6階のドアでミューキースをはじき　ニャームコ
がNo.4のトランポリンに降りたら　MAPPYも降り
ニャームコが金庫に入ったら金庫を取ります　そうしたら、何とか
して　中央ブロックの1階まで　つかさず行きます
そして　ニャームコが右ブロックの4階に行ったらあかり
ドアを使って、金庫をすりぬけます　ここまでで6000PTS.
のボーナスがあったわけです　あとはニャームコが中央
ブロックの5階に来るまでつかさずNo.3のトランポリンに行き
(1)のプロセス5と同じことをすればよいわけです

ROUND 2　パワードアの勝負のきめ手
できるだけ跳ねよつはじこうパターン

プロセス 1、
START地点からNo.2トランポリンに1回跳ねてパワードア
(ノブのない方)に近づきます　そして上からニャームコが
No.3のトランポリンに降ってくるタイミングをはかって
衛[illegible]

MAPPY

ROUND 1 安全に点をかせける面

(1) 初心者用ちょっと冒険安全パターン（目標20000 PTS）

ROUND 1 の全体図

プロセス1

START地点から、右フロック6階のランカセをとって降り、3階に上かって No 2 のトランポリンへ降ります そして中央フロク3階のランカセをとります

プロセス2

リターン
ランカセを取ったらつかさず高速トアでミューキースを倒す

ランカセを取ったらリターンと同時に必殺技「高速トア」を使い ミューキーズ1匹または2匹を倒す 倒したら、つかさず No 2 トランポリンに降り、ニャームコの入っている、中央フロックの4階のTVを取る

プロセス3

TVを取ったら No 2 トランポリンへ降りる そのとき ミューキース1匹か2匹か4階に来ると同時に降りて右フロックのTVを取る そして右フロクの3階へ上り 中央フロクの1階のマイコンを取り、左フロクの6階のマイコンを取り 左フロックの1階のモナリサを取る ここまで後をふり向かずにタッシュあるのみ。そして3階を使って No 3 トランポリンに出てモナリサを取る そのとき 左フロクの3階のトアを最後には開けておく

プロセス4

それから左フロック3階にニャームコが入りますから そのあとつかさず入ります その時3階のトアを使ってミューキースを倒し 上の階の金庫にニャームコが入ったら取ります とにかくどうでもよいから金庫の1000 PTSを取ります。

プロセス5

ここからが本番ですよ!! さあ いかに2000×2を4回とるかが Pointsとなるわけですが Hurryになるまで点かせぎをしましょう 尚ここからは完全なパターンです

中央フロク3階で ポイントをしていましょう そして GAME MUSICが変わったら 左フロック5階のパワートアをうまく使いましょう その時1秒位、衝撃波を発射したらその場にいて衝撃波を追いましょう 次に中央フロック5階に行きましょう そこで復活したミューキースの第1頭目が5階に来たら下に降り 中央フロック3階に1回ポイントして左フロック1階のパワートアを使います この時も1秒位その所に居ましょう 次はつかさず中央フロック1階の右端へ行き ミューキースの第1頭目がNo 2 トランポリンへつくと同時に MAPPYも No 2 へ降りて右フロック6階のパワートアの所へ行き使いましょう この時も1秒位その所に居ましょう 次に最後のパワートアの前に立っていましょう

そしてニャームコが画面からいなくなったと思ったら、つかさず発射して中央フロク2階より No 3 をちょこっと見ましょう あらあら不思議 2000×2がとれていましたね それでは ご先祖様がでてくるまで 点かせぎをしていましょう

※ターゲットを 100+100×2+200+200×3+300+300×4+400+400×5+500+500×6 の順にとると 8500 PTSです

※パワートアに 2000×2+2000×2+2000×2+2000×2 で 16000 PTSです

※ニャームコへのターゲット 2000 PTS

☆合計 26500 PTS

プロセス2

そして終ったら つかさず No2 トランポリンに行き 右ブロック2階を通って No3トランポリンに行き 右ブロック5階から6階 のラジカセを取ります。そして、ミューキースがパワードアのところに来たら No1トランポリンに降り 5階で ミューキースが全部 No3トランポリンに降りたら 自分も降り、中央ブロックの3階のラジカセを取り No4トランポリン側から、4階のTVを取りにきます このとき高速ドアを使ってつかさず 右ブロック1階のTVを取り ミューキース1匹がNo3トランポリンに降りて来ると同時に 中央ブロックのマイコンを取り、高速ドアを使い つかさず 左ブロックの6階のマイコンを取りに来ます それから、リターンして(ミューキースがついてきたらリターンですぐに6階のドアではじき5階から、でる)中央ブロックの5階のモナリザを取って 左ブロックの3階から ニャームコが出たら、即3階に行きます

プロセス3

それから ニャームコが2階に来るまで、3階のドアでミューキースをはじき No5トランポリンを破らかないように 3回ずつ順番に当てて飛んではまた3階にもどって、はじき飛んでははじきをくりかえします そして ニャームコが2階から来て モナリザに入りそうになったら No.5トランポリンを破き モナリザを取り、つかさず 4階の金庫を取ります

プロセス4

そこで Hurryになりますから つかさず No.4トランポリンに移りましょう まず 中央ブロック1階、4階のドアは開き、左ブロックのドアは全部閉め あとは ROUND1と同じです なお 左ブロックの4階のパワードアはニャームコが中央ブロック4階に来てから使いましょう 約 Hurry 後 15秒位できます

プロセス5

パワードアで全部倒したら右ブロック6階で点をかせぎましょう。

BONUS ROUND ♡♡ III

この面は 3面目, 7面目, 11面目, 15面目, 19面目以下 4面目ごとにあります ただ 15面と19面に注意してください これはあえて教えない方がおもしろいでしょう この面は もちろん 普通に取って 10000 PTS 取ってもよろしいですが この面こそ唯一楽しい面の1つなのです

オール イエロートランポリン パターン (19面)

このパターンは トランポリンのすべてを(2カ所だけ残る) 黄色にするという高等技術です しかも風せんをすべて取るという すばらしい パターンです 慣れてきたら挑戦しましょう。

トランポリン すりぬけパターン (全部の面)

1番右から 2つのトランポリン 1番左から 2つ目と3つ目のトランポリンに 交互に 1回ずつ跳ねるとトランポリンをすりぬけてしまいます 点がとれん? まあいいんじゃないですか?

オール レッド トランポリンパターン (3面)

このパターンは、風船を1こもとらず時間内にちょうど全部のトランポリンを赤にするパターンです けっこう難しいから、レバー操作のくんれんに最適です

リターン パターン (全部の面)

このパターンは、START地点から ニャームコ風船の間を行ったり来たりするパターンです よって ニャームコ風船からSTART地点へ行くとき ありましたねえ バグが‥ 1PLAYERは左, 2PLEYERは右に ニャームコ風船がくっついてくるのではありませんか、また1つ勉強になってほしいましたね。

◎この他 バグは MAPPYが画面から消えてしまうバグ，下のトランポリンから上のトランポリンへ ミューキースやMAPPYがワープしてしまうバグ，トランポリンが永久に緑になっているバグ，トランポリンが永久に赤になっているバグ、ご先祖様が出てこないバグ，ニャームコに当たっていないのに2倍がつくバグ、ニャームコがとつぜん止まってしまうバグ 他があります

EXCITING SOCCER 攻略法!?

まず1面目です。チームをえらぶとき 愛国心のある人は日本、英語の好きな人はUSAかイギリスを選んでください。

そしてKICK OFFです。キックオフは、まよわずにゴールへけってください。①

②するとキーパーは ③のところあたりにボールをけりますから そのボールを相手にとられないように 2回けって(ドリブル)すぐにレバーを右にたおして、(少しだけ)

⑤の位置へもってきて キーパーが の所へ来たら まよわずにシュート!!

これで1点はいりました。

なお この ほかにセンタリングシュートができます。

センターリングシュートの場合は、④の位置から上の方法と同じように⑤の位置 に赤の矢印をもってきて ゴール前の にパスをします。

そしてキーパーが の位置に来たときにシュート!!

これで同様に1点はいります。

この方法を使うと 7~10秒内に1点がはいるでしょう。

こあ 1-0です。相手のKICK OFFから始まりです

まず相手は だいたい4-0になるくらいまで ななめ前へ だします。

だからKICK OFFで始まってすぐ右へレバーをたおし3度横へドリブルして前のやつにパスをします。

それから

◎2点目のかた

ななめ前へドリブル→前へドリブル→ななめ前へドリブル

(これはゴールが見えてからななめ前へたおす)

※前の方法で⇩を⑥の位置へもっていく

◎ 矢印⇩が⑥の位置の人、まっすぐドリブル

それで④の位置に来ましたね。

パスの□は⑤の所の人に必ずくるので⑤の位置に来たら すばやくパス。(画が進んできたりすると⑦の位置にくることがあるが気にしない。)

4点目ぐらいまでは、キーパーは 左右につねに動いているので の位置にキーパーが行ったときにシュート!!

これでまた点数がはいります。

5点目からも同様にして、⑤の位置にパスをされたらすぐにシュート!! それと KICK OFFのときに相手が横にけり出すので ななめ前にあらかじめレバーをたおしておいて、ボールをとったら②の位置へ2度けって③にパスをします。

これだけ達意すれば 7~10点、あるいは 10点以上とれる場合があります。

くんれんしてください♡

Am ライフ様 こんにちは。私はゲームの楽しみ方を書いてみました。

第1章　エレベーターアクション〔ELEVATOR ACTION〕について
あなぁたぁ は このゲームの プロ になれるか!?

1 ビルの1階で ねばる。3時間 ねばったらプロ。
2 機密書類を盗み出さないで、車に乗ろうとすると、もどされる。
それを何往復できるか? 8往復でプロ。
3 1面で何人敵を殺せるか? 200人でプロ。
4 2を難しくしたやつで 30逆。つまり敵を殺さずに 2をやる。
3往復でプロ。
5 2を易しくしたやつで 下までいったら、上にもどっていく。20往復でプロ。
6 エスカレーターの所は敵は来ってこない。上へ行ったり 下へ行ったりして
時間をつぶす。3時間でプロ。
7 ランプをすべて、こわしながら面を消し、暗いゲームにする。やって まぁまぁプロ
8 エレベータが通っている所の壁の隅に せまい場所がある。そこへ ジャンプ
してのって そこから敵を殺す。そして「もうだめだーー」と思ったら 下に
飛び落ちる。そこで 50人以上殺せたら プロ
9 敵をすべて後ろから殺す。前からはダメ!! 面数は2面でプロ!!
10 歩かないで ジャンプしながら動きまわる。あなたは鳥になれる?
3面クリアー プロ!?
11 エレベータ から おりないで敵を殺しまくる。4時間やるとプロ!!
(オマケ) ゲームの始まってすぐに乗ったエレベータのおりれる所まで何秒か競う。
つまり、エレベータ ゼロヨンレース 最高ラップは何秒か? さぁ やろう。

プロ が 1コ ～4コ　－　よかったね
5コ ～9コ　－　プロですね もう少しです。
10コ ～11コ　－　あんたは えらい。この～ プロ!!

ビデオゲーム マガジン BUG より

［ちょこっとコーナー］

○ゲームセンター「ファミリーレーン」 100円だけど、横がボーリング場だから、とってもにぎやか
ゲームセンター「ララ」 すべて 50円、「センジョウ」「プロサッカー」「ゼビウス」「エクセリオン」50円

第2章　マリオ ブラザーズ

● 私は このゲームを する時 友達と殺し合いをする。
その時 あなたが生きのこる ための方法である。これは まだ「かんたん」な例である
1 相手がダウンした敵を、とりに いこうとしたら 敵の下をたたいて
生きかえらせ 相手は死ぬ。
2 相手が火の玉などから逃げてきたら逆に押して、殺してあげる。
3 赤い火の玉を3回ぐらい殺す。すると ものすごく早くなる。そして
あなたと あなたの相手との逃げ合戦が始まる……
4 コインをとる。自分では敵を殺さずコインだけとる。
もし相手も同じ事を やってきたら、どっちが先に
敵を殺すかで、きまる……
5 ボーナスゲームは 相手を無視して とるだけとる。
相手がとろうとして、上がってきたら、押して下に落す。
そして相手より コインを多くとれたら「みまえ べたぜなぁ」
という「いやみ」ぐらい言おう!!

● 私も殺し合いばかり、やっている分でもない 今度は遊ぶための一部だ。
1 カメの最後の一匹で遊ぶ。まず ダウンさせて また パンチして
生きかえさせる。それを何回もやる。「ずい ずい ずっころばし ♪♫」とか
歌いながら やると楽しい。
2 カニを全部おこらせて逃げまくる。やっつけないで、どこまでもつか?
そのうちに火の玉も たくさん入ってくるから楽しいよ!!
さぁー 楽しい地獄の鬼ごっこの はじまり～!!
3 パワーフロワーの上に ずっーと いる。火の玉が きたら下におりる。
その時 敵は1匹の方がいる敵にもよるが、いいと思う。
4 2人で、相手と鬼をきめて 鬼になったら 相手が逃げたあとを追って
タッチして遊ぶ。う～ん。ほのぼのして よい ゲーム だ。

ボタンの押し方?

前にやる　コイン　コイン　もとにもどす。

これは、やると とても 速くボタンを押せるが、ゲーム台がキズつき、ボタンがへっこむ。

特集 HYPER OLYMPIC ハイパー オリンピック。

楽しい やり方 ～2部～

100m DASH

1. まず1回フライングする。すると相手は ひじょ～に きんちょうする。次にスタートの時 またフライングすると相手に思わせるのです。その時の合い言葉、スタートの あの「パン!」という音の同時くらい に「おっと いけねぇ」という。すると相手は なんだ またかよ と RUN ボタンを押さない。あなたは 相手に3秒位差をつけるでしょう。（2人の場合を）
2. ゴールの前で止まって、予選タイムギリギリで、ゴールに入るか競う。失敗すると、予選落ち。もう、0.01秒を競う事 まちがいなし。
3. スタートをしないで、少したったら ゴールに向って歩きだす。100円 そん する「ソッム マン ゲーム」でした。

LONG JUMP

1. 踏切板をすぎて走るとファールになって転ぶ。その転ぶ所ギリギリまで走り ジャンプ する。ファールでも いい から、どこまで いけるか 競う。8m なんて てな事になるだろう。
2. ピッタリ賞をつくる。つまり 8m 00cm だったりすれば いい。これは ほかの種目でも できる。2人で、やる時、もし ピッタリ賞がでたら何かするとかすると楽しい。
3. 80°ジャンプして、どれだけの高さまでいくか競う。LONG JUMP しながら HIGH JUMP ができる。練習もできる。

JAVELIN THROW

1. "やり"を 80°の角度でなげる。そして やりは画面から消える。その消えた秒数を競う。秒を測る タイマー が必要です。たまに 鳥が落ちてきて、ボーナスが もらえるそうです。
2. 今度は逆に、1°か 2°くらいの角度でなげて、どこまで行くかやる。この場合〔角度 × とんだ距離〕で、一番少い人が勝ち。
3. あの踏切板に"やり"を さす。これは、難しい。スピードが 速すぎても 遅すぎてもダメ だれが、1番近ずけられるかでもよい。

「フラッグ ザ カート」 ゼビウス「ジアラ」 スーパーソフト マガジン より。

100M DASH の時

RUN JUMP RUN R J R R J R

ドン ドン ドン

これは、手で交互にボタンを押すしかし、同時に押すと スピードは遅くなる。〔走幅とびでも できる〕

HYPER OLYMPIC

110m HURDLES

1. ゆっくり走って ハードルをたおして、自分も ころぶ。それでも負けず ゆっくり走って ハードルを たおして 自分も ころぶ というのを 何回も くりかえす。その ころんでは 起き ころんでは 起る 姿を見て「あーゲームで感動してしまった。うーん やって よかった」と 心に思い 涙を流すだろう。うーん ハイパーオリンピックは涙なしでは できないのだ…」
2. 最後のゴール。もう 予選落ちだ と分かった君! 最後ぐらい 楽しく ゴール しよう。スピードを おとして ゴールの時 スキップを しながら 入ろう!!（JUMP ボタンを何回も押す）

HUMMER THROW

1. ハンマーを なげる。ここまでは同じ。ファールを するのである。すると、ハンマーは観客席につっこむ。その ハンマーの 当った 人の服の色を当てるのであーる。赤い服の人だとか、その服の色によって点数をつけると楽しい。赤い服は10点とか。
2. 1回転で ハンマーを なげる。80°で なげると楽しい。さあ 円の中に ハンマーが入るか、お楽しみ～。

HIGH JUMP

1. バーの下をくぐる。これも 難かしい かな? まあ やってみて下さい。
2. バーを落とした時 おもいっきり 角度を 変えないで、最後まで あきらめず、あの白い審判員に エルボー しよう。あなたは、マットから 落ちる事が できるか?
3. マットに落ちないで 床に落ちる。その時「おーっと ○×選手 腰をうったか～!!」と言うと楽しい。

以上　これで 終りです。これは、ゲームをバカにしているので ありません。
@ゲームは 点を 得るためでなく みんなで 楽しく やりましょう。

藤井実でした。

藤井実だぜ

AMライフ最高!!　協力 うなぎ屋の野村山 社長

った

ーム ベストテン

年々ゲームのサイクルが短くなっていくなかで、わがAMライフとしても、時代にマッチしたベスト10を作るべく、今月からAMライフ特選「月間ヒットゲームベストテン」というものを始めました。

その時々に流行ったゲームというものが、多少なりともわかれば……、と。

■今月の注目ゲーム

ナムコのNEWゲームリブル・ラブルは、ゲーム性、音楽、小気味よいテンポと、いかにもナムコらしい製品になっている。

また、レバー2つのみで操作するというのもナムコのチャレンジ精神ここにありという感じで好感がもてる。ただ人気がらいえば、ややマニア受け的なところがあり、レバー操作がとっつきにくく一般のプレーヤーは敬遠気味。フォゾンでこけたナムコが、このリブル・ラブルで、どこまで上位に食い込むかが今後の見もの。

◎ベスト5を分析

1 ザ・ビッグ・プロレス

今、巷のゲームセンターで大評判なのがこれ、ザ・ビッグ・プロレス。どこのゲームセンターを見ても、順番待ちで囲りを取り巻いている。

小学生からサラリーマンまで幅広い支持を得てダントツで一位を確保。

やはり、今のプロレスブームに便乗したゲーム内容と、百円で二人が遊べるタッグマッチ制が受けている模様。

ただゲームとしては単純なのでどこまで人気を保てるか。

2 10ヤードファイト

アメリカンフットボールというゲームの新鮮さが受けているようだ。また、プロレスが品薄で入らないゲームセンターが、換りにこの10ヤードファイルを入れてなかなか健闘しているとのこと。

3 ハイパーオリンピック

一時の爆発的な人気も、プロレスに取られた観のあるハイパーオリンピック。

プレイヤーにも多少あきられてきたようで、ロム交換による新競技を加えたハイパーの巻き返しが楽しみ。

4 スターウォーズ

スピードたっぷりの臨場感やコクピットのデザインなどで、根強い人気を保っている。

ベクトルスキャン方式を使って、ダイレクトな線の動きで映像をつくり出すためキャラクターなどは単純だが、いかにもアメリカ的なあのスピード感はたまらない。ちなみに、ゼビウスがアメリカで人気が出なかった理由のひとつに、「のろい」という表現を使ったそうだ。

5 バスター

ただ撃つだけの反射神経ゲームの単純さと、画面の美しさ、キャラクターの意外性などが人気の秘密のようだ。ゲーム性としてはちょっとハードだが、ストレス解消にはもってこいのゲーム。

■ゲーム・メーカーへの要望

●ナムコ（ラジオ）、セガ（TV）のようにマスコミに進出して！キャラクター商品を出して。カタログが普通のオーディオやビデオのようにハガキ一枚で、だれでももらえるようにして欲しい。（無理ならカタログの販売ポスタヴも）　熱海市／奥山雅道

●セガクンへSG－1000買いました‼なんでペンゴを出さないの？　安城市　加藤光昭

●説明を読まなきゃわからないゲームを作らないで下さい。　北区／池田耕治

広島市／鶴野玉紀

月間ヒットゲーム・ベストテン

ランク	ゲーム名	メーカー名
1	ザ・ビッグ・プロレス	テクノス・ジャパン
2	10ヤードファイト	アイレム
3	ハイパーオリンピック	コナミ
4	スターウォーズ	アタリ
5	バスター	セサミ・ジャパン
6	エキサイティングサッカー	アルファ電子
7	リブル・ラブル	ナムコ
8	ポールポジションII	ナムコ
9	TX−1	タツミ電子
10	ゼビウス	ナムコ

Mr.Do! vs UNICORNS TM

ーろうじょうの街ー

3面の場合

スタート

スタートしたら右のはしごを登ってA.B.Cの順番でブロックを後ろ打ちしてDの位置に行く。
注：後ろ打ち・進行方向反対（落ってきたブロック）を落すこと。

XEVIOUS 1000万点が続々出ているのに

XRS

SENJYO

TEHKAN LED.

●マリオブラザーズの敵の種類をふやしてパートIIを作れ！II
金沢市／半田和彦

●クレジットはいつでも見えるようにしてください！ またなぜミスターDo Vsユニコーンにダイヤモンドやパワーボールはないのだ!?
因島市／村上克久

●海外のゲームをどんどん輸入して欲しい。
新潟県／馬場正仁

HIT GAME BEST TEN

■必殺技・攻略法

●ミスターDD VSユニコーンで、ユニコーンがラスト一匹になったら、穴に落ちたあとはい上がるまでミスター を押しつけて出てきたら、死んだ音楽とクリアのときの音楽がなってユニコーンはつぶれる。

大野城市／小野孝宣

くように動かせば百発百中!! ギガ・スフィアは至近距離で撃て。

横浜市／長崎智久

●ハイパーオリンピックの走り幅飛びやヤリ投げで、ジャンプやヤリを投げてからrunボタンを押すと飛距離が増す。走り高とびでも助走中にrunボタンを押すとジャンプ力がアップする。

宇都宮市／中村 隆

●ミスタードウでダイヤモンドを出す方法（確率20％位）

①デモンストレーションで、ダイヤモンドが出る瞬間にお金を入れると何回目かに出る。4、5面目に出ることが多い。

②5面目で、センターゲットの右上にリンゴが3つ並んでいることがある（№3のP13参照）その下を通ってモンスターをつぶすと出ることがある。

福岡県／古賀秀臣

●フロントラインの敵陣地で、へいの上にのせる方法。

右の橋を渡り右側を行き、小型の戦車がある所まで行く。すると右と下に地雷があるからこわす。そして、（へいの右に一台の戦車を置き左にちょっとずらす。するとどっからでも弾が撃てる。ちなみにうまくやると、後から敵がずえったいにこない。

秋田市 沢木康隆

飯能市／坂本 晃

●フォゾン大量得点法・モレックの同色結合をして4000点が出るまでくっつけて、それ以上くっついたモレックをはなして数を一定にする。（青をなるべく使うこと）海老名市／大塚聡

●スティンガーのボーナス点は、奇数面ではSTAGE×1000＋ボンゴ×10000。偶数面ではSTAGE×50000と一機のようである。

スティンガーは常にシラスターさえ撃っていれば得点はあがる。（ハイパーオリンピックだぜ。まるで）レバーは、8の字を描

川越市 藤井 実

山形市 川島利文

ゲームバフ、ゲームフリークたちのために

アミューズメントライフ

バックナンバー紹介&申込み方法

定期購読もご利用下さい。(6ヵ月-3,300円・1年-6,600円)

創刊号から第13号までのAMライフをお求めになりたい方は、欲しい号数を明記のうえ1部あたり定価550円分の切手を同封して、当社へお送りください。なお送料はサービスします。

ヒデオゲーム大集合／ハントゲームぜ〜んぶ見せちゃう／川島恵ちゃんフロントラインで大奮闘etc.

ディオラマのすべて／面白ビデオゲームほりおこし／倉田まり子、スペースゲーム・ズーム-909にGO／etc

なぜか今、ゴジラなのだ／NEWビデオゲーム大解剖／ゲームファンタジアで大白熱／水野きみこチャンetc

読者参加＝ゲーム大好き少年／ビデオゲーム新製品／ゲーム大好き少女になっちゃった＝中山美紀ちゃんetc

東京ディズニーランドへ行ったよお／NEWビデオゲーム紹介／ビデオゲームに大熱中＝小出広美ちゃんetc

ポケパイに夢中熱中／ビデオゲームスクリーン／ミライヤで未来体験＝木元ゆう子ちゃん／興奮ゲームの震源地・タイトー

ハイブラシートにドキッ＝徳丸純子ちゃん／ゲーム大好き少年・渋谷ゲームファンタジア／興奮ゲームの震源地・ナムコ

思わず興奮!!安田純子ちゃん／神戸のゲーム少年登場／NEWゲームがズラリ勢揃い／興奮ゲームの震源地・データイースト

ドットでキャラクターを描いてみよう／レーザーグランプリでレーサー気分／思い出のビデオゲーム／興奮ゲームの震源地・セガ

ミスタードウVsユニコーンはおもしろいよっ！／第21回アミューズメントマシンショー開催／興奮ゲームの震源地・コナミ

ぼくらゲームどわいすき人間（高岡） 図解で迫るこれがゲーム機だ！ 読者のハガキ大集合 興奮ゲームの震源地・ニチブツ

共通言語とゆー、つおい味方といっしょにMSXがやって来た！／ハイパーオリンピック特集／読者参加・ゲームラリー。

AMライフは毎月20日発売でーす。 定価550円

■宛先 〒162 東京都新宿区下宮比町15−924
㈱アミューズメントライフ・バックナンバー係

マイコンくん
古川一朗
雪合戦
いいなぁ
兄弟がいる
やつは…
ゲームセンター
一人っ子用
雪合戦人形
となりの店
眼鏡店
マイコン店
メガネ店
マイコン店
ママ
これ
買って
ちょっと
そこの
お子様!
マイコン店
マイコン店
ゲーム
やりすぎて
眼が悪く
なったら
うちの
メガネ
よろしく!
忘れっぽい人用
あたしって
忘れっぽい
から…
記憶
させとく
のに
これって
便利
なのよ
ね…
ピッ
ピッ
おや おや
カアさん
何やってん
の?
パパはっ!
ななな
なんでも
ないわョ
ヘソクリの
場所を記憶
させといた
のです!

おもしろ
情報
ランド
AMUSEMENT FORUM
なんでもかんでもつめこんだ
最新情報がめいっぱい
おもしろ情報ランドだよっ!
TAITO
CSK
DATA EAST
namco

AMライフ 誌上ロードショー

大スクリーンの迫力！映画っていいですね！

うる星やつら 2

ビューティフル・ドリーマー

おまっとおさまっ！ うる星やつらの第2弾が、超ナンセンスにやって来たっ！

高橋留美子原作の〝うる星やつら〟が一年ぶりに劇場に登場……する。

昭和53年9月に少年サンデーで連載が始まって、五年目を迎える怪物的存在のナンセンスマンガは、TVアニメ、コミックスも好調。今回のゲストキャラクターは、摩訶不思議な夢を作り出す〝夢邪鬼〟だ。

ラムやあたるたちが、友引高校の学園祭の準備に大わらわの時、ひょんなことから、夢邪鬼の作った夢の世界へ放り込まれてしまうという話。

うる星やつらのファンタジックな物語が、さらにスケールをでっかくして大スクリーンに爆発する超ナンセンス・サバイバル・ゲームの開幕だ。

――学園祭を明日にひかえた友引高校は、上を下への大騒動。翌日は学園祭と思ったら、生徒たちは夜があけても、再び学園祭の準備をしている。昨年から、いや、ずっと気の遠くなるほどの前から同じようなドタバタをくり返しているのだった。

時間が進まず、毎日が学園祭の前日なのだ。

この事態に気づいた温泉先生とサクラは、夕方になるとあたるたちを学校から追い出し、その解明に乗り出した。

学校を追い出されたあたるたちは、久々の帰宅。しかし、無事に自宅に帰れたのはラムとあたるだけ。メガネたちはバスに乗ってもバスやタクシーに乗ってみても、町の中をグルグルまわるだけで友引高校の正門前に戻ってくるのだった。

意を決して、一同は面堂のハリヤーに乗って、空からの偵察に出かけた。

あたるたちの眼下には、友引高校を中心に、友引町がスッポリと宙に浮かんでいるのだった。

それはカメの背に乗って大宇宙を飛行しており、なんと、町全体を支えているのは、巨大な石像と化した温泉先生と錯乱坊だった。

こうして、あたるたちのサバイバル生活が始まった。

生き残っているのは、ハリヤーに乗っていたあたるたちと、諸星家にいたあたるの父母とテンちゃんだけ。

人々を失った友引町は、だんだんと廃虚と化していった……。

東宝／キティ・フィルム提携

二月十八日公開予定

綿の国星

ヨーロッパ調の香りに満ちた、新しいアニメーションの世界

少女漫画の傑作〝綿の国星〟が長編アニメ映画となった。

原作者の大島弓子は竹宮恵子、萩尾望都らと共に、新ロマン派といわれ、その作品の宇宙的広がりは、少女マンガといえども男も大人も老人も読める特色をそなえている。

監督は、気鋭の若手、辻伸一、音楽をリチャード・クレイダーマンが担当し話題を散いている。

主人公のチビ猫は、生後二ヵ月のメス。そして、人間には二つのタイプがあると信じている。

一つは人間の赤ん坊が大人になって人間になるタイプ。もう一つは、猫がある時変身して人間になるタイプ……と。

チビ猫は、今は猫だけど、いつかは人間に変身することができると信じて疑わない。

こんなチビ猫の視点は、大人になる前の少女、あるいは大人になりきれない少女の純粋な視点に相通じるところがある。そんな世界が美しく描かれている。

――どしゃぶりの雨の中、小さな真っ白な猫が、路上に仰向けになっている。飼い主に捨てられたのか、かわいそうにお腹をすかしてニャアニャア鳴いている。そこを通りがかった予備校生、須和野時夫に助けられた。

須和野家の家族は、一風変わった面白い人たちだ。

時夫は、高校生活三年間を暗黒にして挑んだ大学受験を風邪のためにダメにしてからは、時々妙なことを口走る。

お母さんは、そんな時夫をひどく心配していて、時夫がチビ猫の世話をやくイキイキとした姿を見て、極度の猫アレルギーをおこして、チビ猫を飼う決心

さよならジュピター

二二二八年、地球のため、ひとつの星とひとつの愛が姿を消す

——火星極冠の氷が溶けはじめた。計画は成功だ。融解装置は完璧に作動した。渦まく洪水が、地下貯水池に流れこんでいく。

これで火星に居住する人類の生活様式は一変するのである。

とそのとき、ぶ厚い氷床の底面に奇妙な線型が浮かびあがった。それは南米ナスカ平原に描かれた巨大な地上絵に酷似していた。

そのナスカパターンこそ、はるか十万年前、宇宙人が太陽系に残していった巨大なメッセージだったのだ。メッセージの解読にかかった宇宙言語学者は、その内容の重大さに驚き、ただちに行動に移った。

木星大気圏の底、地球の四倍もある赤い渦巻き「大赤斑」のあたりに、その宇宙人の巨大な「母船」が沈んでいる可能性があるらしいのだ。

木星太陽化計画本部から、木星大赤斑へ調査に向かった調査隊は、巨影を発見したが、探査船に損傷を受け、調査を中止せざるを得なかった。

木星大気圏の謎が問題になる一方で、新たな事件が起こった。ブラックホールが太陽を直撃するというのであった。

科学者が集結し、全人類の存亡をかけての議論が闘わされた。

全人類を救うには、ブラックホールが太陽を直撃する前に木星のすぐそばを通過する、その瞬間に木星を爆破すれば——という結論に達した。

残された時間は二年……。

——

〃日本沈没〃から十年、SF界の巨人・小松左京が初の映画製作に挑戦した超大作だ。

舞台は二十二世紀後半。地球人口は百八十億人。太陽系宇宙空間の人口は五億に達していた。人類は新たなフロンティアを求め、壮大なプロジェクトに取り組んでいた

小松左京原作の宇宙消滅予言SFの主人公・本田英二に三浦友和が、そして小松左京は製作、原作・脚本・総監督の一人四役をこなす。その他、日本映画初のモーション・コントロール・カメラの導入など数多くの新手法が駆使され、目を奪う映像の魔術が画面に登場する。

また、全篇百ヵ所に最新のコンピュータグラフィックスが使われ、日本最高の特撮場面が作りあげられている。

監督　橋本幸治　キャスト　三浦友和、ディアンヌ、ダンジェリー、小野みゆき、岡田真澄、森繁久弥ほか

東宝　三月十七日ロードショー予定

地平線

望郷の熱き想い——アメリカの大曠野にこだまする一大叙事詩

一九二〇年夏、藤木秀代は写真結婚で、サンフランシスコ港に着いた。二十才だった。広島郊外の豪農に生まれたが、家の倒産を救うため、多額の結納金をもらって、アメリカへやってきたのだった。

広大な土地、荒々しい環境に若い花嫁は呆然とたたずんだ。三ヵ月、荒野での壮絶な生活が始まった。秀代はホームシックでヒステリーを起こしたが、夫・良夫の怒声がかえってきた。

こうして三ヵ月、荒地はキャベツとトマトの野菜畑に変わり、子供を生む決心もついた。

秀代が嫁いでから、早くも二十余年の歳月が経ち、四人の母となっていた。

一九四一年、十二月八日、日本軍の真珠湾攻撃で秀代たちの運命は、大きく変わっていった。

太平洋岸の日系移民十二万人は、大統領令9066号によって強制収容所送りとなった。

藤本家の一家はアリゾナ州ゴードン強制収容所に入れられたのだった。

汗水たらして耕した土地も財産も、タダ同然で投げ棄てた。

自由の国アメリカで自由を奪われた多くの日本人が怒りを抱えていた。

そして、日系移民は重大な岐路に立たされていた。

——

アメリカの大地で、ひたすら生き抜いた日本移民の体験をもとにした人間の、愛と笑いと涙を描いた感動の大作だ。

キャストは主人公・秀代の二十代を人気上昇中の藤谷美和子、四十代からをベテヤンの乙羽信子が。夫役には永島敏行。他に時任三郎、田中美佐子、川上麻衣子、秋吉久美子などなど。

監督・新藤兼人の構想二十年、執念の映画の完成だ。

制作／丸原ビル　配給／松竹

二月十一日封切り予定

する。

お父さんはといえば、一日中机の前で腕を組んでいる。そうかと思うと、突然チビ猫の足紋を原稿用紙に捺したりする。そして腕を組むのだった。

結局、時夫はチビ猫を予備校に連れていくことになった。バスケットの中のチビ猫は、初めての経験に興奮気味。

そして——

企画・製作／虫プロダクション

脚本／辻真先、大島弓子

日本ヘラルド映画配給　二月十一日公開予定

DISK情報室

今回からは、邦楽の女性歌手のレコード、新譜を重点的にごしょおか〜い。

《カム・フラージュ／柏原芳恵》

7PL-144(フィリップス)

中島みゆき作詞作曲のニューシングルは、ちょっぴり大人になった芳恵ちゃんにぴったり。松山千春作の前曲、タイニー・メモリーで新世界を広げ、カム・フラージュでさらに芳恵の世界を築きあげようとする意欲作。近日中に、ハロー・グッバイからタイニー・メモリーまでのヒットシングルがいっぱいのベストアルバム・GALLERYも発売の予定。

《哀しみのレイン・トリー／岡村有希子》

YS-95(ユピテル)

ニュー・フレンチ・ポップスの香りをたっぷりふくんだYUKIKOのデビューシングル。フレンチポップスが大好き、そしてソフィー・マルソーを意識するYUKIKOは、16才とも思えない大人びた歌声で歌いあげる。B面、パリ行きエアラインは軽快なテンポがあって、どちらかというと、この曲のほうがYUKIKOの笑顔には似合っている。

3/3ひなまつりデビュー 田中久美（フィリップス）

第八回ホリプロ、タレント・スカウト・キャラバンで、みごとグランプリに輝いた、一〇五、二六五分の一のシンデレラが久美ちゃんだ。

曲などは未定だが、三月三日デビューが決定。〝今年は私の年よ〟と大はりきりの十五才。

初恋は小学校二年生くらい…。両親と山口百恵を尊敬している久美ちゃんは、現在、堀越学園在学中。趣味はピアノとドライフラワーと女の子らしく、バレボールが好きなスポーツギャルでもある。

昭和42年11月19日生まれ。福岡県出身。本名同じ。サイズは157・78・61・86、血液型O型。好きな色は赤と白、すぐに手を口にあてるのがクセというのはかなりのはにかみ屋さん？

《鏡の中の十日／小池玉緒》

07SH-1435(CBSソニー)

82年カネボウ化粧品春のキャンペーンガール（浮気なパレットキャット）で脚光を浴びた、キュートな21才。

売野雅勇の詞とYMOの曲がマッチした、たまらなくせつない曲。

肌は微熱のままよ　あなたのルージュがまだ香ってるわ　好きな生命もあげる…　なんてイミシン。

《ひとりぼっちは嫌い／高橋美枝》

YLR-708(アルファ)

新、スター誕生の最終チャンピオン美枝ちゃんのデビューシングル。

試験勉強で重たくなった頭に、軽快なメロディーは心の中まで軽くしてくれる。

心がシュンとした日には、ぴったしカンカンの曲ですよ。

またB面・ピンクの鞄はグリコ、ファンシーギャルのCFソング。

《スターダスト・トレイン／石川秀美》

RHS-30(RVC)

アンヨのきれいさはNO・1といわれている秀美ちゃんの最新シングル。

二代目ヒデキの妹としてラッキーデビューして以来、着々と実力をつけ、今年こそ、パッと花開く年？　止まらないでこのままスター街道を走ることだろう。待望のオリジナルアルバム・セミスウィートも好評だ。

FUNNY・GOODS
by 王様のアイディア
AMUSEMENT FORUM
自分で使うにも、プレゼントするにも、ちょびっとシャレたファニー・グッズあれこれ。プレゼントの応募もどーぞ。
○ウエスタンキーホルダー ¥1,200
●アンティックと、ナウさがマッチしたキーホルダー。これでカギッ子のキミもハイセン！ プレゼント5名
○ザ・トランペット ¥2,000
●楽器なんてどうせできないもんなんちゃって弱気にならないで、トランペッター気分でやってみては？
○スピゲール ¥1,500
ぽけなやつに、こんな倍率のレンズが入ってるなんて。なんとコンパクト。
オーツタイマー ¥2,50
なんてことはけれて解消！こ
○おしゃべりカンカン ¥980
●カンヅメを開けると、それはレコードプレイヤーだった！ ほんの一分でおしゃべりプレイヤーに早変り。
マジックペーパーホルダー ¥350
○デジロック ¥1,900
●宣練されたデザインと、ルックスのよさ。これはなんと、温度計なの知ってた？
10名プレゼント
スカイエイト ¥1,280
て十役。これ一つ持っていたいがいのことはこまっというしろものたっちゃ。
お問合せは、東京都品川区西五反田
TOCビル3F 王様のアイディア
王様のアイディア

全国のハイスコア速報

今月のハイスコア

やってきましたハイスコア。全国のハイスコアがひと目でわかってしまったりするこのページ。キミの名前は出るかなぁお〜う！

マッピー	999万9999点	川島利文
エクセリオン	138万7800点	川島利文
レグルス	41万7730点	川島利文
ハイパーオリンピック	84万2070点	川島利文
バスター	12万8460点	川島利文
ゼロイゼ	37万5440点	川島利文
フォゾン	50万7810点	川島利文
ザ・ビッグプロレス	15万0700点	川島利文
10ヤードファイト	7万0100点	川島利文
ドンキーコング3	100万0000点	小上修一
ミスターDoVSユニコーン	28万1400点	小上修一
プロサッカー	11万5840点	東海林淳
エレベーターアクション	8万0250点	鈴木隆夫
センジョウ	102万5900点	浜村志郎
アップンダウン	11万4940点	嶋長　聡
マリオブラザーズ	39万9410点	武田　晃

●山形/ジャック＆ベティー　12月30日調べ

マリオブラザーズ	188万5140点	スパーク炎上寺
マッピー	999万9999点	スパーク炎上寺
リブルラブル	12万6620点	スパーク炎上寺
ゼビウス	999万9999点	ＴＵＮ
ドンキーコング3	55万3800点	ＴＵＮ
ギャラガ	300万0000点	ＴＵＮ
フォゾン	29万9960点	諸星月光
スターウォーズ	303万9193点	諸星月光
ハイパーオリンピック	107万9440点	ＩＬＬ
エレベーターアクション	12万1150点	ＪＢＳ

● [illegible]　12月30日調べ

エクセリオン	19万0700点	クゲ
マリオブラザーズ	64万2930点	クゲ
フォゾン	182万1210点	デンキ
ペンゴ	73万5250点	ユー
ハイパーオリンピック	188万1830点	池田クン
女子バレーボール	15万5800点	ＬＳＤ

● [illegible] ナムコプレイシティーキャロット鳥山店　12月30日調べ

フォゾン	129万8480点	古田秀人
スターウォーズ	187万3877点	古田秀人
リブルラブル	121万6720点	中金直彦

●東京 ナムコゲームブティック高田馬場店　12月30日調べ

ゼビウス1000万点！ [illegible]5弾！

安達さとし
清水鉄夫
平林秀樹
梅本操

■ゼビウス10000万点達成者大募集

「ゼビウス」で1000万点を達成したキミは、編集部まで連絡ください。今度本誌で[illegible]して載せちゃうからさあ。

TX-1	24万1490点	ＦＢＩ
スターブレイザー	14万2000点	ＦＢＩ
ポールポジションII	5万8510点	ＣＩＡ
ハイパーオリンピック	53万8080点	ＫＧＢ

●札幌/スターダスト　12月30日調べ

ハイパーオリンピック	260万1670点	中川　剛
リブルラブル	124万3140点	中川　剛
スターブレイザー	2万7530点	中川　剛
ドラゴンズレアー	38万5845点	中川　剛
ポールポジション	6万5160点	中山正貴
マッピー	213万3710点	高橋浩和
マリオブラザーズ	269万2090点	永久保優郎
エキサイティングサッカー	27万4560点	矢左茂晴
フォゾン	850万1100点	浜田正宏
エクセリオン	86万5200点	片野直哉
女子バレーボール	4万7200点	川上正美
ゼビウス	454万5700点	石川　聡
スーパーダブルステニス	6万3131点	米倉　進
ザ・ビッグプロレス	25万1750点	福井則幸
10ヤードファイト	7万7500点	笹本直人

●札幌/プレイシティーキャロット琴似店　12月30日調べ

マッピー	58万3620点	斉藤栄治
フォゾン	403万1460点	斉藤栄治
マリオブラザーズ	105万2020点	斉藤栄治
ゼビウス	329万4750点	伊藤義幸
リブルラブル	75万7010点	小野　洋
スタージャッカー	25万1874点	小林鉄平
チャンピオンベースボール	50万0970点	今　紀克
ジッピーレース	151万7000点	佐々木康昭
ポールポジションII		
シーサイドコース	5万2910点	泳川玉緒
鈴鹿コース	5万9330点	渡辺淳一

●宮城 ゲームフィールドキックオフ　12月30日調べ

ハイスコアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、バンバン応募してくれよなノできたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ。

それぞれの宛先に
住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に――。
〔ゼビウス1000万点大募集〕
※いつ、どこのゲームセンターで達成したか、またできたら証明になるものを一緒にして、編集部ゼビウス係まで。
〔ハイスコアラー大募集〕
※ハイスコアを出したゲーム名。
ハイスコア
ハイスコアの証明になるもの。
ゲームセンター名（住所、電話も）を編集ハイスコアラー係まで。
〔キミの町のゲームセンターを、AMライフに載せちゃおうぜノ〕
※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は10ページを参照。

マリオブラザーズ	105万7570点	長井郡司
スタージャッカー	125万5814点	上村司郎
エクセリオン	126万9500点	梅田　晃
ミスターDo	405万7750点	高木達也
チャンピオンベースボール	157万5000点	中塚クン
女子バレーボール	25万8000点	安抜浩司
プロサッカー	39万2140点	谷口晃助
ジッピーレース	143万0000点	坂口昭夫
バトルクルーザー	29万0190点	若宮正直
センジョウ	31万8100点	仲村正史
プロボーリング	30万6800点	佐藤俊也
ギャラクシアン	39万3560点	立原あゆみ
マーカム	12万1660点	西谷クン
ペンゴ	97万4860点	田島　慶
ザ・ビッグプロレス	11万7550点	大沢浩二
ノバ	11万8400点	藤井　透
ハイパーオリンピック	422万7900点	馬場クン
アンプッシュ	19万7950点	磯口浩二
ギャラガ	334万5750点	草間秀延
ジャンピューター	29万9600点	尾方栄二
ミスターDoVSユニコーン	18万0440点	田村裕一
アップンダウン	14万5520点	長浜　宅
10ヤードファイト	11万4800点	川村広之
エキサイティングローラー	30万2600点	川上敏光
ゼビウス	151万9350点	渋田　健
エレベーターアクション	7万2700点	橋本正彦
ドンキーコング 3	24万3200点	檻原　実
ジャンゴーナイト	87万2000点	檻原　実

●大阪/ゲームピッ[illegible]プラザ 12月30日調べ

エキサイティングサッカー	13万0400点	泥川クン
センジョウ	31万6400点	巻野クン
マリオブラザーズ	130万0680点	藤本クン
女子バレーボール	8万4200点	千葉クン
ミスターDoVSユニコーン	13万4080点	中山クン
ハイパーオリンピック	303万2570点	飯塚クン

●高松/ゲームセンター"たまち" 12月30日調べ

■キミの町のゲームセンターをAMライフに載せちゃおうぜノ

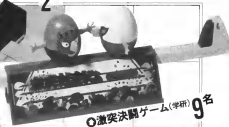
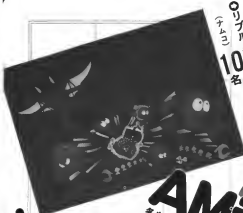
キミのよく行くゲームセンターで、ハイスコアを記録している店があった[illegible]編集部に連絡し[illegible]しい[illegible]。採用したキミには情報部員として、会員証をあげちゃうんだから。とくに[illegible]州地方の[illegible]て[illegible]。

ギャラガ	40万0000点	松村クン
マリオブラザーズ	270万2570点	松村クン
ミスターDoVSユニコーン	24万4880点	松村クン
ゼビウス	999万9990点	AYA
グレイプロップ	97万8129点	梶本クン
10ヤードファイト	13万0000点	松岡クン
エキサイティングサッカー	21万2270点	田辺クン
女子バレーボール	20万0000点	木本クン
マーカム	23万4390点	LAM
エクセリオン	87万6400点	中川洋二
チャンピオンベースボール	71万7000点	西川クン
エレベーターアクション	7万7500点	道倉クン
ドンキーコング3	71万6700点	黒杉クン
マッピー	82万5900点	ラウンド58
ゼロイゼ	29万1200点	田辺クン
フォゾン	88万8940点	白石クン
レグルス	8万2070点	白石クン
ボールポジション	5万9850点	V
アップンダウン	11万3580点	中川クン
スティンガー	97万7440点	村上クン
ハイパーオリンピック	236万7460点	樋口ラボル
リブルラブル	76万0440点	T・樋口
センジョウ	49万1700点	杉村クン
ザ・ビッグプロレス	23万5000点	田辺クン
花あわせ	180文	広瀬クン

●大阪/ゲームセンター[illegible] 12月[illegible]日調べ

ハイパーオリンピック	64万7240点	市川　稔
マリオブラザーズ	25万2720点	寺野鮎夫
ゼビウス	45万7570点	水野浩平
マーカム	21万4150点	鷲島征之
ジッピーレース	33万2510点	巻白　明
バトルクルーザー	25万3870点	上田信行
マッピー	27万8740点	佐藤隆行
ボールポジション	5万9700点	陣野義行

●愛知 東名遊園・ユニー太田川店 12月30日調べ

○独ソ電撃戦(エポック社)2名
○メモホルダー(王様のアイディア)30名
○激突決闘ゲーム(学研)9名
○ウエスタンキーホルダー(王様のアイディア)各5名
○デジロック(王様のアイディア)10名
○荻野目洋子サイン色紙10名
○ハイパーオリンピック電卓(コナミ)5名
○ジョーズ(トミー)2名

AMライフ(No.14)
冬も深まってまいりましたね。お元気ですか？今回も、ドッヒャーンと出してけれ。
●リブル・ラブルポスター(ナムコ)10名
●プロフェッショナル(エポック社)2名
●ウノ(トミー)6名
●決戦関ヶ原(エポック社)2名
●レッド・ゾーン(T&Eソフト)4名
●パシシマーカー(ナムコ)10名
namco
宝物をマークせよ.!!
パシシマーカー
リブル・ラブル
おーっ!! 宝箱が6ヶ! でも、このパシシマーカーがあれば 囲んで囲んで ばっちしパシシ!!
MOBILE SUIT WAR
DUBLIN
AGADES
PAPI
ZAGREB
VALDES
SFAX
BERNES
GALBA
ZUIDER
EBRO
決戦関ヶ原
●応募はとじ込みハガキまたは官製ハガキでどうぞ。宛先など詳しくは95ページ参照。

BOOKS

BOOKをぶっくすブックスのコーナーなのですよ

よりどり5冊。つんどくには、ちょっともったいないよーで。

たのしい電子ゲーム

本誌読者には、あまりに幼稚かとは思ったが、特に目についたので手にとってみたのがこの一冊。

こどもポケット百科のものしりずかんシリーズで、最新の電子ゲームが満載され、かなり楽しめる。

ちょっと変わった電子ゲームや、ともだちより強くなる電子ゲーム必勝法、電子ゲームのできるまで、など電子ゲームのビギナーは必読。ン、ほんとはチビッコのために、お父さんが読んだ方がいい一冊かもね。

実業之日本社刊／380円

パソコン、ワープロのすべて

第一部、パソコンのすべてでは、パソコンとオフコンの違いや周辺機器のポイントなどの解説のあと、主要メーカー各機種の徹底研究、パソコンメーカー徹底解明、ソフトハウスの近況とアプリケーションソフトの紹介と、ビギナーには五重丸ぐらいのおすすめ内容。

第二部は、今後ますます増えるであろうワープロのすべて。ワープロの説明から、ワープロを使った印刷省力化システム、文書入力などの記述がわかりやすくていい。

また巻末のパソコン用語辞典は、基礎用語をイラスト入りで掲載してあり、親切度はかなりのものだ。

ビジネスユーザーのための、がサブタイトルだが、どちらかというとホームユーザーのためのわかりやすい……としたほうがいいとも思えるが、ビギナーにぴったりの一冊ではある。

創栄出版刊／550円

ハロー パーソナル無線入門編

違法CB無線に対処するためパーソナル無線が認可されて、早くも二年が経った。

いつでも、どこでも、だれとでもすぐに交信できるパーソナル無線は、新しいコミュニケーションメディアである。

この本は入門編らしく、パーソナル無線の魅力、パーソナル無線の法規、パーソナル無線のしくみ、操作、話し方のルール&マナー、周辺機器、GA、用語解説と盛りだくさん。これからパーソナル無線をという人にはちょうどいい一冊。

車載、固定、ポータブルで、ほとんどマルチプルに使え、おまけに免許申請をするだけでOKというパーソナル無線、今後はパソコン同様に普及が見込まれているとか。話のタネとしてもパーソナル無線を知っておくことはいいのでは？

日本パーソナル協会監修／ドレミ楽譜出版社刊／690円

追跡！カメラはスキャンダル

元フォーカス取材記者・松山博文が明かす、「フォーカス」取材班奮戦記。

女の子のステイタスとしても人気のある雑誌フォーカス。そのカメラマンの女房役、七人の記者の一人の、二年間のフォーカス体験が満載され、"一杯の写真"がいかに大変なことであるかを物語ってくれる。

その中で明かされた、フォーカス取材班のあの手この手とは？●あの「田中角栄の法廷写真」はどうやって撮ったのか●篠塚選手と愛人の極秘同棲を撮った追跡&おとり作戦とは●「話の特集」に逆フォーカスされたフォーカス取材記者のズッコケ話とは●「竹久みち」と思って掲載した写真が人違いだった！そのときフォーカスは？●八木元教諭の自閉生活でつくられた張り込み最長不倒記録とは――などなど。この一冊で、フォーカスの写真の見方が、もっと楽しくなるにちがいない。

松山博文著／KKベストセラーズ刊／690円

交通警官の㊙レポート

ドライバーとの虚々実々のかけひきを全告白した著者・阿加信吾のことばが、本書のすべてを物語っている。

ペンネーム・アカシンゴとはちょっとデキすぎって感じはしなくもないが、ま、交通警官のホンネはホンネバッチリだ。

「交通警官は敵――こう考えているドライバーがほとんどだろう。取り締まる側と取り締まられる側の関係からいえば、それもしかたのないものかも知れないが、なにも違反者を捕まえるのが目的で取り締まりを行なうわけではない。あくまでも、事故の抑止効果が狙いである。

私が、有志数名とともにこの本を書いたのは、警官も人の子、笑いもすれば泣きもする、ときには間違う場合だってあることを読者に知ってもらいたかったからだ。

本書をお読みいただければ、悪意のない違反に対しては、比較的寛大な措置がとられねいることにお気づきになると思う。

もちろん、お互いのかけひきもある。警官の気持ちを巧みに読んで、お目こぼしにあずかる賢いドライバーも少なくないと全ドライバー、ドライバー予備軍は必読の書。

阿加信吾著／ごま書房刊／730円

♥おたよりコーナー

●初めに一言、No.12の築田裕之君へ。セガは「オールナイトニッポン」でCMをやっているのです（ニッポン放送系火～日AM1時から）。

なぜ、ナムコのVIDEOGAMEが面白いのでしょうか。まず言えることは、セガやタイトーのゲームのコピーを見たことがありますか？ あまりないでしょうね。ところが、ナムコやユニバーサルというと、山のように出まわっています。こんなにコピーゲームが出まわるということは、かくれ会社も一目おいて、いや一目どころかナムコのコピーしかつくらぬところだってあるでしょう。つまり、ナムコのゲームはコピーが出まわるほど面白いということなのです。もう一つAMライフのさし絵（イラストコーナー）でもナムコのキャラクターが一番多いのです。これだけ支持が多いのだから、つまらぬわけがありません。ここでナムコと他社との違いが出てくるのだと思います。でも他社の方々も負けずにがんばって！

●ぼくはこのあいだも損をしました。何を損したかというと、よくゲーム機にお金を入れてもクレジットされないことがありますね。これにより、ぼくは今まで数十回分損をしています。これは、ただコインを投入する所が悪いばかりではなく、デモ中の画面が切り変わる時ヒクレジットすると起るみたいです。これなんとかならないのでしょうか。それと、レバーやボタンがよく反応しない台がよくあるのですが、こちらも高いお金を払っているのだからちゃんと直してほしいですね。それからゲーム名はいいませんが、たまにバグが出るゲームがありますね。ビデオゲームを作る人は、プロなのですからこのようなことはゆるされないと思います。

新宿区／増田和光

●ハイパーオリンピックでゲームオーバーのとき、選手が泣くのはおもしろい。僕は最初、背中をかいているかと思っていた。

神戸市／木戸啓一郎

●本誌をゲームセンターや直営店などで販売しましょう。ビデオゲームが好きでしょうがないのに、まだこの本の存在を知らない人も大勢いるでしょうし。

福岡県／GUZUTA

※まだ一部のゲームセンターだけですが、本誌の販売を始めました。また、書店だけでなく、全国のマイコンショップでも販売しています。

●ゲームセンターの100円は高スギルと思います。なぜ、楽しく遊ぶためにゲームセンターへ行くのに、100円玉を入れてもすぐ終了。女性、子供、老人、おとうさんなど、だれでも最初の一面くらいはクリアするか、2～3分は遊ばせてほしい。ゲームはうまい人だけのものではない。うまくない人の方がたくさんいる。（私ゲーム好きの大人）100円玉入れても、羽根が付いていて、入れてもすぐに飛んでいく。せめて全部のゲーム機を50円くらいに。

名古屋市／関 忠夫

鹿児島市／西 法明

♥質問箱

●株式会社「カネコ」の所在地はわかりませんか？ ヒットゲームは「フライボーイ」で、アルペンスキー（タイトー）と同時期ぐらいに出て、しばらくして消えました。大人向きのゲームだった。

名張市／高北昭彦

※㈱カネコは、東京都練馬区石神井台8－23－21 TEL03（921）9966－です。

V・Gクイズ

（BGM編）

①アリババの一番はじめの音楽は？
　ヒント＝ラヴェル

②アラビアンの一番はじめの音楽は？
　ヒント＝ロッシーニ

③スペースクルーザーのUFOをやっつけているときのBGMは？
　ヒント＝ムソルグスキー

④スーパーロコモーティブのBGMは？
　ヒント＝YMO

⑤ノーティーボーイのBGMは？
　ヒント＝ベートーヴェン

⑥プーヤンのBGMは？
　ヒント＝ベートーヴェン

⑦マリンデートの人魚が出てくるときの音楽は？
　ヒント＝チャイコフスキー

⑧Mr.DOのBGMは？
　ヒント＝オッフェンバッハ

⑨ミスタージャンのBGMは？
　ヒント＝そんなのマイム

⑩キング&バルーンの、王さまのセリフは？
　ヒント＝英語

酒田市／土門浩二

最近、VIDEO GAME等に興味をいだいている人達がふえてきました。またそれらの同好会等をつくっている人たちも多いとのことを耳にします。つきましては、今回アンケートをとりたいと思います。のでご協力お願いします。

あんずの友達、宮本クンより

またアンケートを送っていただいた人の中から抽選でゲーム基板（2名）
ゲームグッズ（5名）にプレゼントします。
アンケートよろしくね。

何の基板、ポスターが当たるかは、あとのおたのしみ、いずれも名機のものですよ!!

1、1ヵ月のあなたのおこずかいは？
2、1ヵ月にビデオゲームに使う金額は？
3、ビデオデッキを持っていますか、持っている人はβ式、VHS式それぞれの台数を、持っていない人は、今後買う予定はあるかを書いて下さい。
4、好きなゲームを、3つあげて下さい。
5、現在、様々なビデオゲーム同好会がありますが、（Tampa、ゲームフリーク等）それらについてどう思いますか？　また今後どのような同好会ができたら入りたいと思いますか（必答）

〒150　渋谷区渋谷1−14−11　小林ビル7F
キティミュージックコーポレーション　出版部
宮本アンケート係まで

〒150渋谷区1-14-11小林ビル7F
キティミュージックコーポレーション山版部
宮本アンケート係まで

PRESENTS

読者プレゼント（第12号）当選者発表

●ボールポジションIIステッカー／ナムコ
与野市・山本真楠、佐伯郡・中上耕一、京都府・川崎　圭、砂波市・藤崎達也、船橋市・橋本邦彦、別府市・後藤　博、池田市・織金幸司、埴科郡・宮原久弥、北蒲原郡・須貝　茂、出雲市、小村直人

●フォゾン・ポスター／ナムコ
富山市・碓井誠人、相模原市・野沢浩二、新津市・田中伸彦、芦屋市・上野宏之、熱海市・奥山雅通、新宿区・植村　良、長岡市・半田洋文、美濃市・松嶋博英、西宮市、関根剛宏、小千谷市・高橋正貴

●トロピカルエンジェル・サウンド・カセットテープ／アイレム
岐阜市・吉村　隆、川越市・三波浩之、秋田市・宇野博正、品川区、石川洋一、名古屋市・渋谷　登

●トロピカルエンジェル・ポスター／アイレム
別府市・後藤正行、北蒲原郡・須貝　茂、新浜市・曽我部利雄、北九州市・宮坂宜男、札幌市・黒田　禎、山口市・西村　始

●ザ・ビデオゲーム・ディクショナリー／吉野コレクション
宮城県、渡辺圭一、熱海市・奥山雅通、宇都宮市・中村　隆

●対決悪魔超人／バンダイ
名古屋市・関　宏修、池田市・松田　徹、静岡市・北村　透

●ムーンパトロール／学研
目黒区・西元美文、所沢市・木村和男、横浜市・御友恵介

●チョロQダグラム／タカラ
伊勢崎市・鈴木和紀、足立区・立花義人、松江市・奥田裕一

●ターボマグナム／タカラ
日野市、前田英昭

●タングル／王様のアイディア
我孫子市・赤間　弘、豊中市・飯塚勝広、仙台市・今野孝之、宮崎市・高橋昌利

●ビッグマニア／王様のアイディア
徳島市・前田陽一、山形市・渡辺鐘次、墨田区・平田　洋、広島市・川口靖典、堺市・平岡恭一、高松市・石丸信悟

●ハイアンドローPC8801用／タカラ
秋田市・沢木康隆、吹田市・沼田博和、川越市・三谷真一

●デーモンルーレットPC8801用／タカラ
京都市・三浦史朗、小金井市・水谷晴彦、浜松市・村田弘志

●パソコン幻想をはぐ！／東京経済
海老名市・大塚　聡、福岡市・古屋英機、長岡市・小酒井　信

●井上杏美サイン色紙
八千代市・藤田清紀、松戸市・秋山伸志、鎌倉市・脇　義明

●杉かおりサイン色紙
高岡市、小松成憲、岐阜市・加藤　寶、大阪市・中島和彦

著作権法とは?

■質問■

私は、都内の大学の近くで貸レコード業とコピー（複写機器）のレンタルの業を営んでおります。学生が主たる客ですが、営業成績は満足のいける状態です。ところで、新聞などによれば、私の営業は著作権法上の問題に関係し、将来は著作権法に違反するものとして、営業が継続できないなどと言われておりますが、著作権法の改正の問題は現在どのような状況にあるのか、教えて下さい。

■解答■

1、録音・録画機器、複写機器コンピューター等の新しい著作物利用手段の著しい開発普及等により、現行の著作権法制定当時の予想を超えた著作権利度上の課題が生じており、著作権審議会は昨年1月から著作権法改正のための審議を開始し、九月に報告書が公表されました。そして、文化庁は、

FROM✻EDITORS

読者のみなしゃまへ おねげーしますだよ

スタッフ一同

はがき

がとじこみになっています。それぞれに、いろーんなことを書いて送ってね！

1プレゼント

第1希望をとじこみのものに書き、他にほしいものはふつうのはがきに書いてもOKだよ。応募者が多すぎて、抽選するほうも大変だけど、はがきの多いのはうれしいね。

2らくがき&いいたい放題

ウラがまっ白なとじこみはがきは、イラストやファンレター、スタッフへの激励などにジャンジャン使ってね。イラストは情報ランドにどんどん載っけちゃうんだから。

3アンケート

編集部に届いたアンケートはがきの中から、無作為に100人を選んで集計し、100人アンケートとして発表。なかなか参考になると、メーカーにも喜ばれとります、ハイ。

4定期購読

〝本屋さんを見たけど、本誌が見当らなかった〟とか〝買いそびれてしまう〟なんて読者には定期購読をおススメ。6ヵ月と1年の2種類があるから、おこづかいの予算内で申込んでね。

おたより

おくれのコーナーへ、ビシバシッと熱い熱いメッセージをおくれませ。

このコーナーは、こっちゃんこのコーナー。今月のギャグ／ドジ話／ハラタチ話／文通したいよお／売ります買います／譲ります……となんでもけっこう。よりジュージツしたページにしたいんですねん。どーか、どくしゃのみなしゃま、おたよりおくれっ！

宛先はまちがいのないよーにたのむよっ！

とじこみはがき以外での郵便物は、必ず、〒162東京都新宿区下宮北町15の924アミューズメントライフと書き、それぞれの係の宛先を記入して送ってよっ。なお、14号の応募やアンケートのはがきは、2月25日の消印のあるものまでを有効とします。そこんとこよろしくっ！

その報告書に基づいて昨年11月末に著作権法改正草案（文化庁試案）を公表し、関係団体の意見を聴いています。なお、貸レコードへの対処については、臨時国会において「商業用レコードの公衆への貸与に関する著作者等の権利に関する暫定措置法」が成立し、昨年12月2日に公布され、本年6月2日から施行されることになっています。

2、貸レコード業について

2定措置法では、著作者等はレコード発表後、政令で定める期間は商業用レコードの貸与について許諾権を有すると定められました。従って、現状での貸レコード業者は一定の期間（各レコードについて）著作権者等の許諾を得る必要があります。そうなれば、許諾料の支払いも必要になり、営業収益上の問題をかかえることになると思われる。この法律は暫定的なもので改正著作権法が施行されるときには廃止され、著作権に吸収されることになります。

3、著作権法改正草案

同草案の中で、基本的かつ本質問を解答するに、必要な範囲で草案の一部を記述します。

（公衆への貸与関係）

(1) 著作者は、その著作物を、その複製物または原作品により公衆に貸与する権利を専有する（第23条の2の新設）。著作者がその著作物の貸与権を独占することを認めた規定です。ただし、営利を目的としない貸与は除外されています。

(2) 実演家およびレコード製作者は、商業用レコードの営業としての公衆への貸与についての報酬請求権を有し最初に販売された日から○月（現時点においては未定）を経過するまでの間にかぎり、その実演またはレコードを当該商業用レコードにより公衆に貸与する権利を専有する（第95条の2等の新設）。

（複製関係）

(1) 公衆の利用に供することを目的として設置されている複製については著作機器を用いてする私的使用のための複製については著作権を制限しない（第30条の改正）。営業上の複製行為を規制することが同業者の目的ですので、当然の規定です。

(2) 複製機器を設置して公衆の利用に供することを業とする者が、著作機器実演、レコードまたは放送の複製を行なう利用者に当該機器を使用させる行為は、当該利用者がこれらの複製権を侵害する場合は、当該権利を侵害したものとみなす（第113条の改正）。

同草案において、複製機器たとえばコピーを使用させて料金をとる業者は著作者の複製権を侵害することとなる。従って、質問者のコピー、レンタル業者は営業不可能となる可能性があり営業を継続するにしても、著作する者の存しないもののためにのみ、コピーを使用させることができず、おおいに営業収益は落ち込むものと思われる。

V・Gクイズの答え

①ボレロ ②ウィリアムテル序曲 ③はげ山の一夜 ④ライディーン ⑤トルコ行進曲 ⑥ユーモレスク ⑦白鳥の湖 ⑧天国と地獄 ⑨マイムマイム ⑩ヘルプ、サンキュー、バイバイ

From Editors

編集後記

●正月に大酒をくらって以来、どうも酒っ気が抜けなくて、去年にも増して酒を友とする生活が始まってしまった。原稿を書くときも、人の原稿をチェックするときも、どうも片手にエンピツ、片手にグラスって感じでないとスムーズに手は動かない。頭が働かない。"もーやめた、こんなセーカツ"とはいってみても　2時間もすれば再びこんなセーカツにどっぷりとつかってるってわけ。AMライフが始まって約1年半（これは準備期間も含んで)、そろそろ、このおじさんも楽がしたくなって来た。〆切の前の徹夜は身体にひびくからね。それと髪の毛にもね。　タケムラ

●今年はどーやらいー年になりそーだ。ついについに、巻頭の体験ギャルの撮影がオレの担当となったのだ。ちょっと緊張するけど、新人歌手ってフレッシュでいいんだよね。そくに、今月の荻野目洋子ちゃんのカワユかったこと。きっとおねーさんみたいな美人になるよ。とはゆーものの、ゲームセンターでの撮影とゆーのは、けっこーたいへんなんだ。それでも、少しぐらいデータなんかが集まって来たから、ビデオゲームの画面の撮影法なんて記事も書かしてもらおーと思っているんだ。これにはオレ自信がたっぷりこんとあるからね。　ヒロキ

●あーあ終わった。　と思ったら、もう15号の〆切がすぐそこに。年末年始に、ほんのちょっと休んだだけでメチャクシャに追いかけられる生活がまた始まってしまいました。今冬はずえったいにスキーに最低2回は行かなくっちゃと思っているので、少々ハードな毎日もガガマンガマン。そしと休みでもとってノーンビリと滑りたいわ。　ハルヨ

●今月は、正月ボケと戦う日々でありました。頭の方はもう春だけど、外は極寒の冬。この落差がこわいですね。えこういう頭と体が、かけ離れた時こそ、そうです。みなさんゲームで体調をととのえましょう。特に、戦闘ゲームなんかサイコーね！　頭スッキリ、体力モリモリなのであります。　クミ

●久しぶりの休暇で(正月だけだもんね休めるのは、あとは仕事ばっかし)実家の松山に帰ったんだけど、むこうも今年は寒くて初詣でにも行かなかったもんね。飲んで食っての寝正月。あっそうそう松山のゲームフリーク諸君、お便り待ってるヨ。えこひいきして、すぐ載せちゃうからさあ。そんなわけで今年もよろしく。　カズオ

●寒い季節になりました。こんな日は、公園のベンチに座り、コートの襟を立てて、まる坊主になった木をあざ笑いながら恋人達に石を投げましょう。お元気ですか？ボギーヨシアキです。　あ〜なんてもの悲しい季節なんだろう。ゲームセンターではウン百円を使ってしまうし、数分ともたないでゲームオーバー。ボクはゲームが嫌いだ！　お金ばっかり喰いやがって、それであの下から人を見上げる態度。ゲームオーバーになるとあの人を小馬鹿にした音楽。ハッキリ異ってボクは短足です。と、編集長が「オ〜イゲームやりに行くぞ」　ハ〜イ、ちょっと待ってくださ〜い。　ヨシアキ

Next

次号予告

AMライフ、おつぎは2月20日発売！

総力特集／スポーツゲームで寒さなんかブッ飛ばせ!!■NEW−GAME−SCREEN■ゲーム大好き人間登場−わが街のゲーマー■今月のNEWゲーム■ミキとのりえのゲームランドルポ■話題ゲームマルチ取材■おれっちの攻略法■今月の体験ギャル■戸ヶ里律子ちゃん■MSX体験■TOY&HOBBY■おもしろ情報ランド……ともりだくさん

AMライフは、全国書店及びマイコンショップ、ゲームセンターでお買求めください。

AM LIFE NO.14 通巻第13号

定価　550円
発行　昭和59年2月1日
編集人／発行人　竹村 潤
発行所　株式会社 アミューズメントライフ
〒162 東京都新宿区下宮比町15-924 ☎03-267-3235㈹

発売所　株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15 ☎03-267-7651㈹
製版所　株式会社 技研プリント
アートディレクション／川上晴代
Ⓒアミューズメントライフ1984　断りなく複製及び転載することを禁じます。

ステッパーって知ってっぱー!?

よみうりランド、小田急御殿場ファミリーランド

東武動物公園札幌子供の国

奈良あやめ池遊園

トーゴ

東洋娯楽機株式会社

●お問い合わせ

03(718)6521

営業部

東京都目黒区八雲1-5-7 東娯ビル